BRAVO

öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110
Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 750

Nr. 11 November 2000 DM 4,50

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Fette Gewinne im Jackpot

Palm-Power

- Günstig: der neue m100
- Palm in der Schule
- Spannende Spiele

Handy

- Schönere Outfits
- Gebraucht kaufen
- Internet: Infos, Logos, Sounds

Kino & TV

- Shaft
- South Park
- Dragon Ball

C&C 4

Test & Komplettlösung

Der Playstation-Renner

Formel Eins 2000

Zocken im Freundeskreis

Mario Party 2

Lara kommt zurück!

Tomb Raider 5

Foto-Fun ab 250 Mark im Test: 9 Digitalkameras

4 394316 204501 11

www.learnetix.de

Jetzt neu auf unserer Site.
com. rüber!

Rette die Welt!
Spannendes Wissensabenteuer erleben + gewinnen.

learnetix.de

Neues Internet-Spiel bei www.learnetix.de.

10 x ultracooles Astronautentraining.
Super-Gesamtpreis für die 10 Besten am Spiel-Ende.

Zwölf
Das Geheimnis der Zeichen

Login

www.learnetix.de

hausaufgaben-check | tutoren-chat | online lernen

Alles klar für morgen?

Spiele ...und mehr

ANGESPIELT

Die Story geht weiter: „Tomb Raider: Chronicles" (S. 10)

4 **Die Flucht von Monkey Island**
Pirat Guybrush macht aus Fieslingen Haifischfutter

6 **Dino Crisis 2**
Gib dem Saurier Saures! Adrenalin-Treibjagd pur

10 **Tomb Raider: Chronicles**
Trauerarbeit in vier Missionen & Laras Auferstehung

11 **The Legend of Dragoon, Stupid Invaders**
Magische Fantasy und Aliens mit Lachkrampf-Faktor

12 **Die Mumie**
Hast Du Mumm? Grusel-Action in Grabkammern

13 **Battle Isle: Der Andosia Konflikt, Crash Bash, Der Grinch**
...und wichtige Spiele-Erscheinungstermine

14 **Die Hits der „Tokyo Game Show 2000"**
Direkt aus Japan: Silent Hill 2, Gran Turismo 3, Dark Cloud, The Bouncer & neues Playstation-2-Zubehör

CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
44 **Aladdin: Nasiras Rache**
36 **Baldur's Gate II: Schatten von Amn**
63 **Blair Witch Project – Volume 1: Rustin Parr**
46 **Breakout**
26 **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2**
48 **Crimson Skies**
52 **Dave Mirra Freestyle BMX**
40 **Die Sims – Das volle Leben**
54 **F355 Challenge**
28 **Formel Eins 2000**
63 **Frogger 2: Swampy's Revenge**
59 **Homeworld: Cataclysm**
62 **Koudelka**
38 **Mario Party 2**
30 **Mario Tennis**
60 **Midtown Madness 2**
57 **Mike Tyson Boxing**
42 **Pokémon Pinball**
61 **PowerStone 2**
34 **Spyro: Year of the Dragon**
56 **The Moon Project**
58 **WWF Royal Rumble**
65 **Spiel mobil: vier Game-Boy-Color-Games**
66 **Weitere Spiele und Umsetzungen**
68 **Gut & billig**
Spiele-Klassiker für wenig Geld

Wilder Mehrspieler-Spaß mit Mario & Co.

DIE FLUCHT VON MONKEY ISLAND S. 4

DINO CRISIS 2 S. 6

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 S. 26

FORMEL EINS 2000 S. 28

MARIO PARTY 2 S. 38

HARDWARE

111 **Know-how**
So funktioniert eine digitale Kamera

112 **Total digital**
Im Test: neun günstige Digicams ab 250 Mark

120 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

122 **Rund um den Palm Organizer**
Günstiger m100, Luxusmodelle, Zubehör, Spiele & Co.

126 **Second Hand(y): Gebraucht kaufen?**
Checkliste, Knackpunkte, Preise und Alternativen

SOFTWARE

130 **Der Magix Music Maker Generation 6**
Mach Mukke per Mausklick und stell sie ins Netz

134 **Mach mit: Der große Programmierkurs**
Teil 2: Programmieren mit JavaScript: Variablen & Co.

CONNECTIONS

138 **Neue Outfits fürs Handy**
Top-Design: heiße Oberschalen für gängige Geräte

140 **Handy-News** Infos, Extras, Tricks & WAP-Tipps

142 **Die besten Handy-Sites im Web**

144 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

146 **Dein eigener Club im Web**
Im Freundes-Forum chatten und Dateien tauschen

KINO/TV

148 **Shaft – Noch Fragen?**
Cool & clever: die schwarze Antwort auf James Bond

151 **Nurse Betty**
Süße Spinnerin zwischen Gangstern und Ärzte-Soap

152 **Sex oder stirb**
Jungfrauen-Killer bringt blanken Horror in US-Kaff

154 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

156 **Topaktuell auf Video & DVD**

158 **Cartoon-Power in der Glotze**
Sailor Moon, Cutey Honey & die freakigen Weird-Ohs

160 **Alles über Dragon Ball**
TV-Serie, Figuren, Comics, Filme, Websites, Macher...

162 **Deine Band**
„Big Brother" für Musiker: Ihr sagt, was gespielt wird

164 **South Park**
„Kampf um die Vorhaut" und weitere neue Folgen

166 **TV-Highlights** im Oktober/November

SPECIAL

168 **Crimson**
Schrilles Comic-Futter für lechzende Vampir-Fans

170 **Revolution im Klassenzimmer**
Unterricht mit dem Palm statt mit Tafel und Papier

RUBRIKEN

18 **News** SCREENFUN-Handy-Sticker, Infos & Trends

172 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

174 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

175 **Impressum**

178 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – diesmal zu „Frontschweine", „Pokémon Snap", „Tenchu 2", „Mr. Driller" u.v.a.

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 71 und 174). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 S. 72

Foto: Christian Vogel (1)

Die Flucht von MONKEY ISLAND

Im vierten Teil der „Monkey Island"-Serie bekommt es Pirat Guybrush mit einem finsteren Immobilien-Hai zu tun.

Guybrush (r.) und Elaine kommen aus den Flitterwochen zurück und erleben das blanke Chaos

Held Guybrush vor seinem eigenen Fast-Food-Laden: Planet Threepwood

Genau! Mit diesem Vertreter der Piratenzunft ist nicht gut Kirschen essen

In der Rum-Bar musst Du gegen diesen feisten Rollmops im Armdrücken siegen

Was war das für ein Erfolgserlebnis für Guybrush Threepwood! Am Ende seines letzten Abenteuers – bekannt als „The Curse of Monkey Island" – durfte er die geliebte Elaine Marley ehelichen. Die beiden segelten in den Sonnenuntergang und erfreuten sich ausgiebiger Flitterwochen. Doch im November steht das Piratenpärchen endlich wieder an Deck.

Zu Beginn des Adventures „Die Flucht von Monkey Island" kommen Guybrush und Elaine auf Melee Island an. Dummerweise sind dort aber alle davon überzeugt, dass Elaine längst nicht mehr lebt. Ihre Gouverneursvilla steht kurz vor dem Abriss, und der feiste Politiker Charles L. Charles setzt alles daran, Gouverneur der Insel zu werden.

Während Elaine Neuwahlen ankurbelt, trifft sich ihr Göttergatte mit ihren Anwälten auf Lucre Island und entdeckt nebenbei, dass das Böse erneut die Segel setzt. Diesmal steht ein bitterböser Immobilien-Hai namens Ozzie Manrill am Steuer. Der kauft fast das gesamte Land in der Karibik auf, um aus dem Inselparadies einen riesengroßen Erlebnispark für Touristen voller Souvenir-Shops und Fast-Food-Restaurants zu machen. Da entstehen also Kneipen wie „Starbuccaneer's" oder „Planet Threepwood".

Mehr noch: Die ansässigen Piraten sollen als Führer und Kinderattraktionen dienen. Doch dazu muss Ozzie sie erst einmal zähmen. Mit einem Voodoo-Talisman namens „Die ultimative Beleidigung" würden ihm die Piraten zwar gehorchen, doch dessen Einzelteile sind auf den Inseln verstreut. Alle Talismanteile zu finden, ist damit auch Guybrushs Aufgabe, denn nur so kann der karibische Ausverkauf gestoppt werden. Und Zombie-Pirat LeChuck fehlt natürlich bei all dem auch nicht.

Die drei Anwälte von Elaine sind ganz krude Vertreter der Advokaten-Zunft

Guter Rat ist teuer: Sogar in die örtliche Bank brichst Du ein

Feuerbart: Der untote Horror-Pirat LeChuck ist wieder Guybrushs Erzrivale

Die vier „Monkey Island"-Teile

1990: **„The Secret of Monkey Island"** begeisterte mit grandiosem Wort- und Spielwitz jeden Amiga- und PC-Spieler

1992: In **„Monkey Island 2: LeChuck's Revenge"** suchte Guybrush den sagenhaften Piratenschatz Big Whoop

1997: **„The Curse of Monkey Island"** war grafisch und auch spielerisch das beste Adventure des Jahres 1997

2000: Mit **„Die Flucht von Monkey Island"** will LucasArts erneut das beste Abenteuer des Jahres auffahren

Nichts Böses ahnend, kommen Held Guybrush und Ehefrau Elaine an...

...um festzustellen, dass die gemeinsame Villa abgerissen werden soll...

...und das noch von einem tumben Piraten mit einem riesigen Katapult

Guybrush Threepwood ist mittlerweile ein angesehener Seeräuber

Multiple Choice: Bei Gesprächen kannst Du die Fragen oder Antworten Deines Lieblingspiraten auswählen

Gefesselt: Dein Pirat wird wie immer mit jeder brenzligen Situation fertig

Loser: Threepwood hat im karibischen Klippenspringen versagt

Die große offensichtliche Neuheit im vierten „Monkey Island" ist die 3D-Grafik. Dank der leicht überarbeiteten „Grim Fandango"-Grafikengine bewegst Du Deinen Guybrush – erstmals im Gewand eines 3D-Piraten – mit Tastatur oder Joypad vor gerenderten Hintergründen. Alle Personen und Objekte werden in 3D dargestellt.

Ähnlich wie in „Grim Fandango" schaut Dein Held immer in Richtung wichtiger Gegenstände – das soll zeitaufwendige Suchaktionen verhindern. Das Inventory, in dem Guybrush alle Gegenstände verstaut, wurde ebenfalls verändert. Die Items sind auf einem drehbaren 3D-Kreis angeordnet und lassen sich von dort aus auch kombinieren. Mit anderen Charakteren wird nach wie vor mit Hilfe des bewährten Multiple-Choice-Verfahrens geredet, wobei Du Dir einen Satz aus mehreren vorgegebenen aussuchst.

Kämpfe sind selbstverständlich wieder ein zentraler Bestandteil des Piraten-Spektakels. Diesmal gilt es aber nicht nur, Degenduelle auszufechten, sondern auch Armdrück-Wettbewerbe zu gewinnen – Sieger ist mal wieder derjenige, der dem Gegenüber die besten Beleidigungen ins Gesicht spuckt. Wie gewohnt, wollen diese Duelle eine humoristische Höchstleistung darstellen, doch auch die Figuren und der ultrastarke Wortwitz versprechen ab Mitte November massig Lacher.

PC | PS | N64 | DC | D

Die Flucht von Monkey Island
Adventure

Start: November 2000

LucasArts/EA | geplant für 1 Spieler

Piratengaudi in 3D: Guybrush Threepwoods viertes Abenteuer setzt die Segel. Das Ziel ist Dein Zwerchfell

Text: Knut Gollert

Auf einer schicken Übersichtskarte wanderst Du über die jeweilige Insel

Guybrush schwingt Säbel und Zunge: In den Duellen entscheidet wieder die beste Beleidigung

Auf jedes Schimpfwort des Gegners gibt es eine noch passendere Antwort...

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wer will mitfechten? Wer will mitbeleidigen? Wer kann nicht, weil ihm die Planken unter den Füßen fehlen? Wir verlosen 3 Spiele-PC mit allem Drum und Dran. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

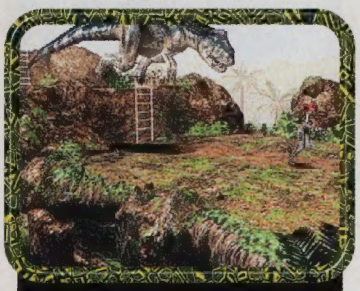
DINO CRISIS 2

Sexy Regina ist wieder da! Doch diesmal ist ihr Einsatz gefährlicher denn je.

Genauso hübsch wie im ersten Teil, aber noch gewiefter im Kampf: Dino-Jägerin Regina

Mit Dylan Morton bildet die Heldin ein perfektes Team

An solchen Terminals kannst Du Deinen Spielstand speichern und einkaufen gehen



Abhänge nimmt der Allosaurus im Sprung. Beim Aufprall zittert die Erde

Triceratops spurten hinter Deinem Jeep her. Gib dem Saurier Saures!

Der Elektro-Schocker ist nicht nur für den Kampf gut – hier öffnet er eine versperrte Tür

Die Energie der Erde direkt anzuzapfen, ist nicht ungefährlich. Das erfuhr der Erfinder der „Third Energy", Dr. Kirk, bereits schmerzlich im ersten „Dino Crisis". Jetzt macht die Regierung denselben Fehler. Die Auswertung von Kirks Daten und die anschließende Nachbildung des „Third Energy"-Reaktors sehen perfekt aus, doch da entsteht erneut ein Zeitloch. Ergebnis: Der gesamte Laborkomplex nebst Reaktor und einer benachbarten Kleinstadt verschwindet einfach und weicht einem dichten Dschungelgebiet aus einer anderen Zeit.

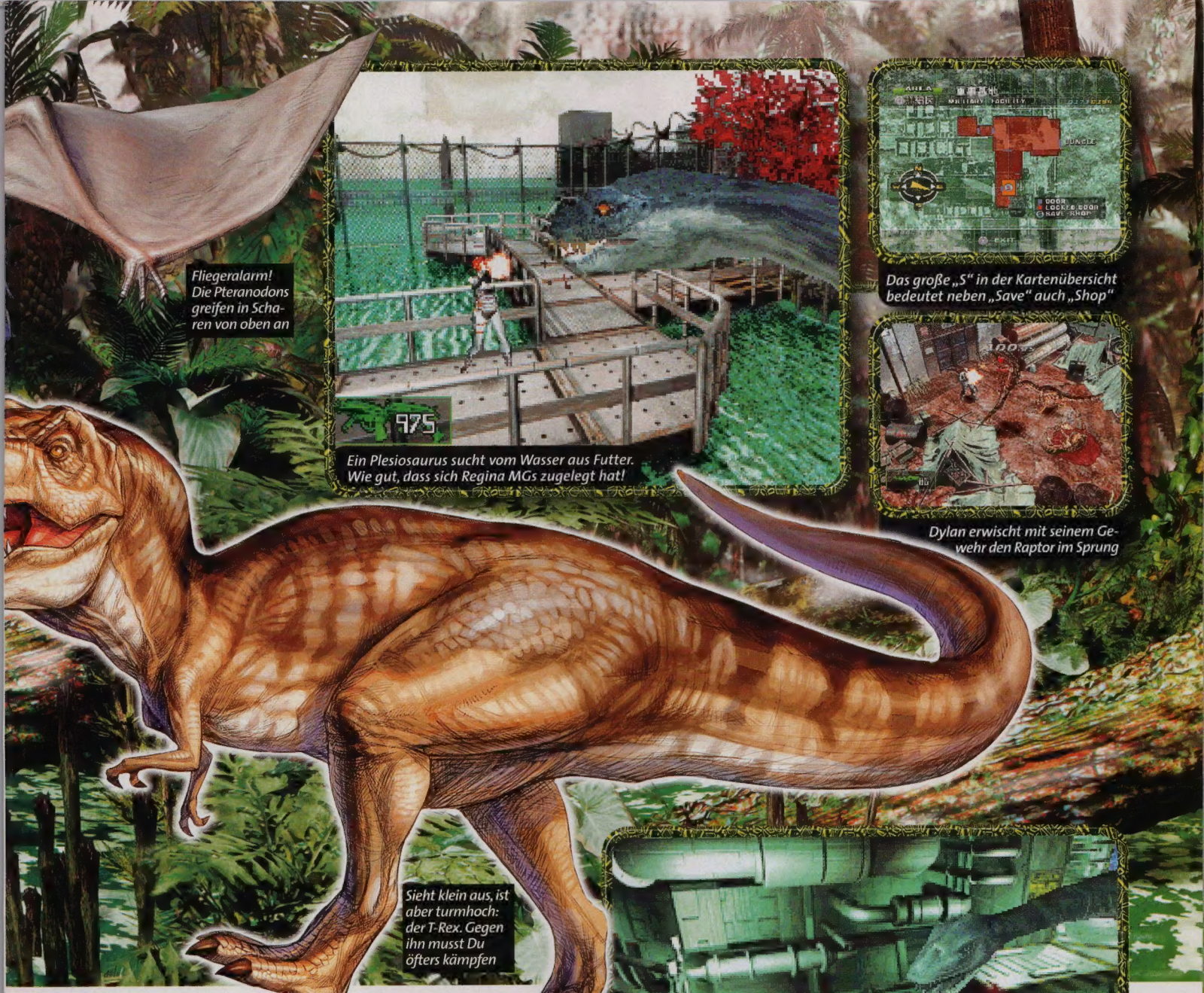
Kurzerhand entschließt man sich, ein Experten-Team durch das Zeitloch zu schicken. Sein Auftrag: Informationen über die Geschehnisse sammeln und eventuelle Überlebende zurückbringen. Kaum hat der Trupp seine Zelte im Dschungel aufgeschlagen, greifen auch schon die ersten Raptoren an. Nur Regina und ihre Kampfgefährten Dylan und David können dem Massaker entkommen – die Mission scheint zum Scheitern verurteilt. Ab hier wirst Du das Kommando übernehmen: keine ermutigende Ausgangssituation!

Grafisch erinnert „Dino Crisis 2" eher an „Resident Evil" als an seinen Vorgänger: Alle Hintergründe entstehen nicht aus 3D-Objekten, sondern aus gezeichneten Renderbildern, die eine extreme Detail-Liebe aufweisen.

Thematisch und inhaltlich wird es zahlreiche Parallelen zum ersten Teil geben. Spielerisch geht „Dino Crisis 2" jedoch ganz andere Wege: Die vergleichsweise gemütliche Dino-Hatz entwickelt sich zur Adrenalin-Treibjagd mit Schweißperlen-Garantie. Hattest Du es vor einem Jahr allenfalls mit zwei Dinos gleichzeitig zu tun, musst Du Dich in der Neuauflage gegen ganze Rudel zur Wehr setzen.

Zudem werden sich die meisten Dinos nicht mehr so leicht abhängen lassen: Erstens sind sie nun schneller als Du, und zweitens folgen Sie Dir selbst auf höhere Ebenen. Dass die Viecher auch in bereits „gesäuberten" Arealen wieder auftauchen, ist nicht nur realistischer, sondern auch spannender: Öde Sprints durch verwaiste Passagen gehören damit der Vergangenheit an.

In Teil eins kreuzten hauptsächlich Raptoren und Therizinos Reginas Weg.



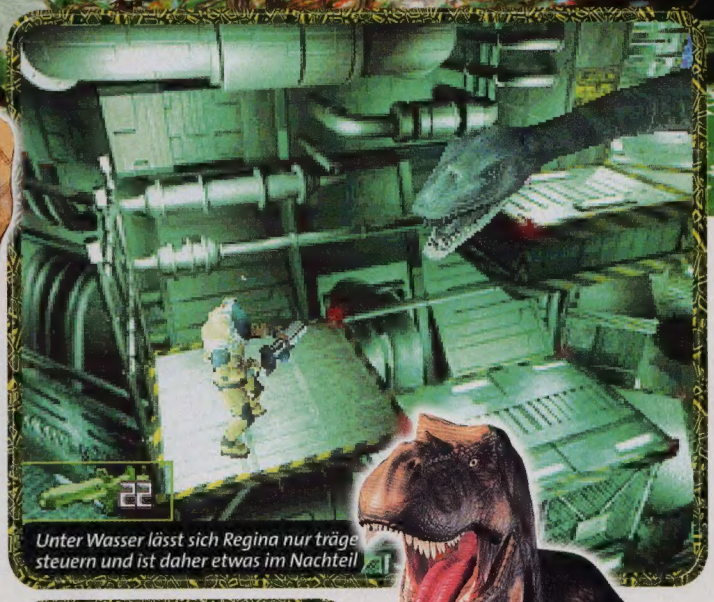
Fliegeralarm! Die Pteranodons greifen in Scharen von oben an

Ein Plesiosaurus sucht vom Wasser aus Futter. Wie gut, dass sich Regina MGs zugelegt hat!

Das große „S" in der Kartenübersicht bedeutet neben „Save" auch „Shop"

Dylan erwischt mit seinem Gewehr den Raptor im Sprung

Sieht klein aus, ist aber turmhoch: der T-Rex. Gegen ihn musst Du öfters kämpfen



Unter Wasser lässt sich Regina nur träge steuern und ist daher etwas im Nachteil

Der Pteranodon gibt nicht nach. Nur mit Mühe stößt ihn Regina zur Seite

Fett: Der Gigantosaurus ist der größte Dino

In „Dino Crisis 2" wollen ihr elf verschiedene Dino-Gattungen das Leben schwer machen. Da ist es gut, dass die Jägerin und ihr spielbarer Teamkollege Dylan dazugelernt haben: Wird es brenzlig, entgehen sie dem Dino-Biss dank Tastenkombination mit einem Ausfallschritt. Musste Regina früher vor jedem Schuss anhalten, kann sie jetzt in vollem Lauf feuern – ein kleines, aber wichtiges Element, das zur Rasanz erheblich beiträgt. Ebenfalls neu: Das Mädel wird zwei Waffen gleichzeitig halten und nach Belieben einsetzen können. Die B-Waffe hat meist eine sehr kurze Reichweite, zeigt aber per Knopfdruck sofortige Wirkung.

Waffen, Munition, Medizin und nützliche Extra-Gegenstände werden nicht gefunden, sondern an diversen Speicherpunkten mittels eines Shop-Systems gekauft. Das nötige „Geld" gibt's für das Erlegen von Dinos. Dabei gilt: Je gefährlicher das Vieh, desto höher die Prämie. Zudem kannst Du Deine Einnahmen durch ein Combo- und Counter-System erhöhen und bekommst einen Bonus, wenn Du ein Areal unbeschadet durchquert hast.

Neben all der Hektik wird aber auch das Rätsel raten nicht zu kurz kommen. Wie im ersten Teil gilt es, diverse Gegenstände zu finden und an den richtigen Orten einzusetzen. Zahlreiche Minipuzzles bringen Deinen Kopf zum Qualmen und entlasten den sonst so strapazierten Finger am Abzug.

Capcom ist dabei, seinen erfolgreichen ersten Teil der Dino-Jagd in nahezu allen Punkten zu verbessern. So wird der Serie bewusst ein neuer, eigener Charakter verliehen. Ob die endgültige Fassung allen Vorschusslorbeeren gerecht wird, zeigt der ausführliche Test in der nächsten SCREENFUN.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Dino Crisis 2

Action-Adventure

Start: Ende November 2000

Capcom/Virgin | geplant für 1 Spieler

„Dino Crisis 2" könnte zum Top-Titel des ausklingenden Jahres werden – rasant, fesselnd und innovativ!

Text: Frank Glaser

© 2000. Alle Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.

„Fast wie Weihnachten!"
PC Action 09/2000

„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe."
„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist."
PC Games 10/2000

Powered by SAT.1

LÖSUNGS BUCH ERHÄLTLICH

Supreme Snowboarding

fritz

Ultima Online Renaissance

Sports Car GT

Drogen!“

Tomb Raider III Adventures of Lara Croft

Dark Project Der Meisterdieb

Populous The Beginning

Siedler

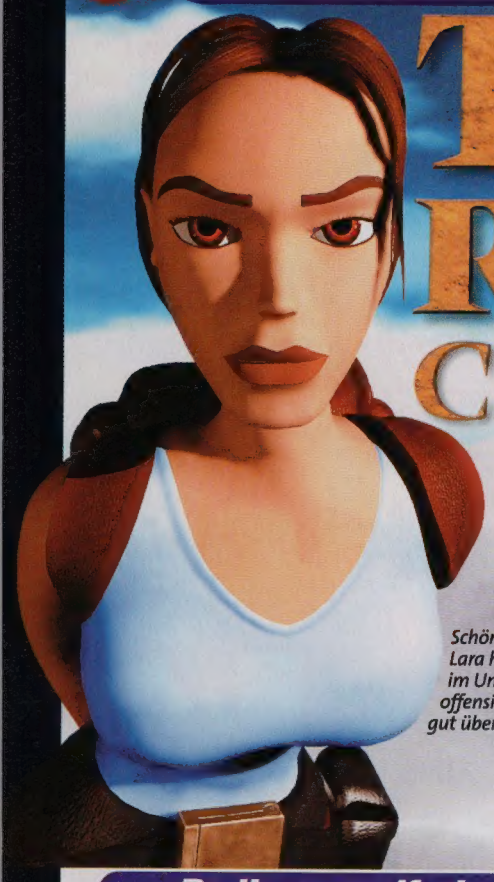
EA ELECTRONIC ARTS

INFOGRAMES

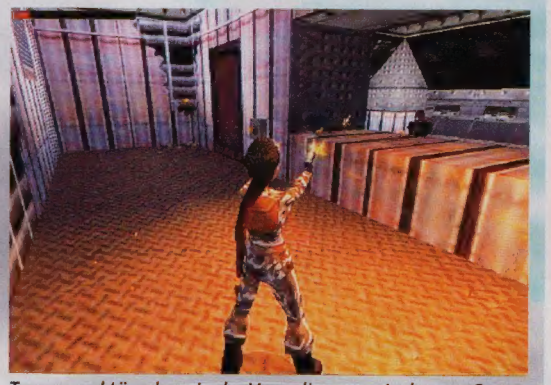
EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

TOMB RAIDER CHRONICLES



Schöner denn je: Lara hat elf Monate im Untergrund offensichtlich sehr gut überstanden



Tarnen und täuschen: In der Verwaltungszentrale von „Croy Industries" kannst Du Kämpfen auch aus dem Weg gehen (PC)

Lebt sie oder lebt sie nicht? In Teil fünf der berühmten Girlpower-Reihe von Eidos hat die Ungewissheit endlich ein Ende: Lara kehrt aus dem Totenreich zurück.

Ein Aufschrei ging Anfang des Jahres durch die weltweiten Reihen der Fangemeinde. In der Schlusssequenz von „Tomb Raider IV: The Last Revelation" wurde Lara Croft unter Kubikmetern Wüstensand begraben und hauchte ihr Computerleben aus.

Im neuen „Tomb Raider: Chronicles" treffen sich nun Laras beste Freunde auf deren englischem Landsitz zur gemeinsamen Trauerarbeit. **In Rückblenden lassen die Freunde noch mal Laras vier aufregendste Abenteuer Revue passieren.** Versteht sich von selbst, dass Du die Steuerhoheit übernimmst und die Archäologin sicher durch alle Gefahren führen musst. In vier umfangreichen Missionen besuchst Du mit Lara antike Ruinen in Roms Straßen, das Innere eines russischen U-Boots, eine irische Geisterinsel und das Verwaltungsgebäude eines weltumspannenden Industriekonzerns.

Je nach Einsatzgebiet ändert sich dabei Deine Vorgehensweise. Während Lara in Rom und Russland wie gewohnt mit ihren Wummen arbeitet, muss sie in Irland ganz ohne Bewaffnung auskommen und sich an knackigen Rätseln die Zähne ausbeißen. **Im Konzerngebäude von „Croy Industries" wiederum ist Tarnung und vorsichtiges Schleichen oberste Lara-Pflicht.**

Hast Du alle vier Missionen überstanden, kommt der eigentliche Hammer. Tief in der ägyptischen Wüste macht ein Archäologenteam eine unglaubliche Entdeckung. Vorsichtig legen sie eine wohl bekannte Oberweite frei. Lara Croft lebt...

PC | PS | N64 | DC | D

Tomb Raider: Chronicles
Action-Adventure

Start: November 2000

Core Design/Eidos | geplant für 1 Spieler

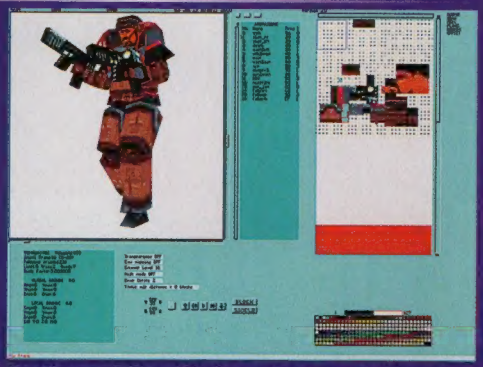
Mausetot und trotzdem wieder da: Die verschütt gegangene Archäologin wird nach einem Jahr wiederbelebt

Do it yourself: der Level-Editor

Frohe Kunde für alle Lara-Fans. Die PC-Version „Tomb Raider: Chronicles" wird mit dem Level-Editor Core Designs ausgeliefert.

Du hast also die Möglichkeit, mit den Tools des Entwicklerteams eigene „Tomb Raider"-Abenteuer zu bauen.

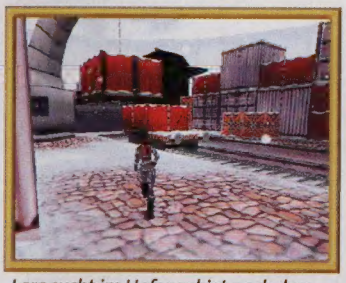
Damit Dich nicht der frühe Bastelfrust trifft, werden in einem Tutorial alle Designschritte genau erklärt. Weitere Infos wirst Du auf einer begleitenden Webseite zum Spiel finden.



Der Figuren-Editor: Mit diesem Programmteil kannst Du das Aussehen der auftretenden Figuren verändern

Der Level-Editor: Mit diesem umfangreichen Programm entwirfst Du eigene „Tomb Raider"-Levels und kannst dann gemeine Rätsel und Fallen entwickeln

Kein Nackt-Cheat, aber besser als nichts: Lara als Röntgenbild (PS)



Lara sucht im Hafengebiet nach dem Liegeplatz des russischen U-Boots (PC)

Immer noch niedlich: Lara Croft gewinnt auch im fünften Teil der „Tomb Raider"-Saga dank neuer Texturen und besserer Optik jeden Schönheitswettbewerb (PC)

Text: Volker Weitz

The Legend of Dragoon

Neues Futter für Rollenspiel-Fans am Horizont! Leinen los und volle Kraft voraus?

Traumhaft schön, aber die Idylle trügt – selbst an solch malerischen Orten kannst Du hinterhältigen Gegnern leicht in die Klauen geraten...

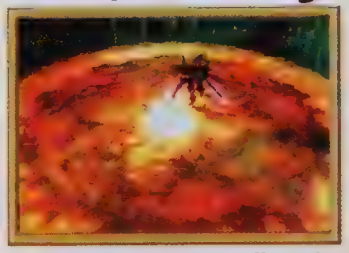
Das Schicksal kann manchmal schon ganz schön hart sein: Ein schwarzes Monster hat Darts Vater getötet. Als der stachelhaarige junge Mann nach langer – und erfolgloser – Rachereise in seinen Heimatort zurückkehrt, muss er feststellen, dass dieser niedergebrannt ist. Schlimmer noch: Darts Jugendfreundin Shana wurde von einer finsteren Armee entführt. Doch die glückliche Befreiung der holden Schönheit aus dem schrecklichen Gefängnis von Hellena ist erst der Beginn einer langen Reise durch das Fantasy-Reich.

Mit seinem Schwert, mächtigen Zaubersprüchen und etwas Gehirnschmalz muss Dein Held im Lauf der Geschichte viele Rätsel lösen und Kämpfe überstehen. Dabei helfen ihm wehrhafte Weggefährten, darunter die langbeinige Schwertschwingerin Rose (siehe links).

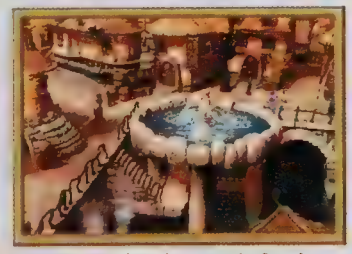
Kämpfe und Magie – das kommt Dir irgendwie bekannt vor? Richtig, wenn Du schon mal „Final Fantasy" gespielt hast, bist Du hier schnell zu Hause. **Hersteller Sony hat sich nämlich fleißig bei Squaresofts beliebter Rollenspiel-Serie bedient. Sowohl die stimmungsvollen Landschaften und Orte als auch die knuffigen Figuren und die epische Story muten sehr vertraut an.** Etwas anders funktioniert jedoch das Kampfsystem. So sind für die Angriffe ein flinker Daumen und geschicktes Timing erforderlich, um wirkungsvolle Treffer zu landen.

Dass ansonsten spielerisch wenig Neues geboten wird, schadet nicht unbedingt. Bereits jetzt hat „The Legend of Dragoon" alle Zutaten für ein packendes Abenteuer und verspricht feine Rollenspiel-Unterhaltung. Ob es aber für den Sturm auf die Genrespitze reicht, stellt sich erst im Dezember heraus – dann dürfen hierzulande alle Drachenkrieger zu den Waffen greifen.

Im Spiel findest Du Perlen, mit deren Hilfe Dein Trupp zu Drachenkämpfern mutiert



Der große Knall: Zauberangriffe werden optisch höchst eindrucksvoll dargestellt



Stadtbummel: In den Ortschaften kann man sich ausruhen und viel entdecken

PC | N64 | DC | E/D

The Legend of Dragoon
Rollenspiel

Start: Dezember 2000

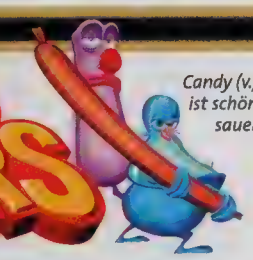
Sony | geplant für 1 Spieler

Besser gut inspiriert als schlecht erfunden: Fantasy-Fans polieren das Schwert und legen die Rüstung raus

Text: Eckart Foos

Stupid Invaders

Ubi Soft liebt's schräg und geht mit fünf fixen Aliens auf große Lachtournee.



Candy (v.) ist schön sauer

Die spinnen, die Erdlinge: Etno (l.) und Konsorten verfolgen fasziniert das Programmangebot in der Flimmerkiste des Menschenvolks (alle Bilder PC)

Etno, Gorgeous, Stereo, Candy und Bud sind Aliens zum Knuddeln. Bunt, lieb und ein bisschen doof. Die fünf sympathischen Außerirdischen haben eine Raketenpanne und landen ausgerechnet auf der Erde in einer alten Villa. Kein gutes Pflaster für Galaxier, denn hier lauert Doktor S. – seines Zeichens selbst ernannter Alienjäger und auch sonst so richtig fies. Zusammen mit seinem sogar noch gemeineren Assistenten Bolok macht er Jagd auf das Fünferpack aus dem All.

Damit die Erdenbesucher ihr Leben nicht unspektakulär in einem Spiritusglas aushauchen, musst Du Deine grauen Zellen schon ganz schön anstrengen und die Burschen sicher durch alle Gefahren steuern. Im Lauf der „Stupid Invaders"-Handlung befehligst Du abwechselnd jedes der fünf Aliens. **In bester Adventure-Tradition reagiert Deine Humortruppe auf jeden Mausklick, marschiert durch über 120 Räume, parliert mit 50 Charakteren und sackt wichtige Gegenstände ein.** Mit den gesammelten Schätzen knackst Du aberwitzige Rätsel und löst vertrackte Aufgaben. Zur Belohnung bietet das Spiel eine reiche Menge an Zwischensequenzen mit knallbunter Comic-Ablachhandlung.

Die fünf außerirdischen Spaßkekse dürften Dir übrigens nicht ganz unbekannt sein: Die Truppe trieb schon Anfang dieses Jahres in der Zeichentrickserie „Ein Heim für Aliens" auf Pro 7 ihr verrücktes Unwesen. Außerdem erscheint im Dino-Verlag eine Comicserie mit den „Stupid Invaders"-Helden (je 4,90 Mark). Du kannst also schon mal probelesen und -lachen.

Raumklang: Stereo hat zwei Köpfe und vier Ohren

Der böse Bolok geht mit der gefährlichen Laserpistole auf Alienjagd

Gemein, Etno versenkt eine Flasche Kloreiniger im Kamin...

...und bringt auf diese Weise den Weihnachtsmann zum Schmelzen

PS | N64 | D

Stupid Invaders
Adventure

Start: November 2000 (PC)/Januar 2001 (DC)

Ubi Soft | geplant für 1 Spieler

Vorsicht, akute Lachkrampf-Gefahr: Bei den Abenteuern dieser Typen wird kein Erdling-Auge trocken bleiben

Text: Volker Weitz

Die Mumie

Besser spät als schlecht: Die Umsetzung des letztjährigen Kinohits verspricht Action und Grabräuber-Feeling pur.

Für Konsole und PC: So lange die Mumie im Gerät bleibt, gibt's kein Problem.

Wie bei „Tomb Raider" finden sich in Vasen oft wertvolle Artefakte

Eigentlich sollte man meinen, dass alle Mumien in Ägypten inzwischen restlos ausgerottet wurden – hat doch Everybody's Darling Lara Croft in „Tomb Raider IV" dort 45 Levels lang mit Shotgun und Raketenwerfer gewütet.

Doch weit gefehlt: Durch ein Missgeschick wird der legendäre Hohepriester Imhotep zu neuem Leben erweckt. Vor 3000 Jahren war er wegen eines amourösen Fehltritts bei lebendigem Leibe mumifiziert worden. Jetzt, wo seine Chance gekommen ist, will er sich fürchterlich rächen – und mit seiner Mumienarmee hetzt er tapfere Archäologen durch dunkle Gemäuer und verwinkelte Pyramiden.

Das Spiel zum letztjährigen Film wird als klassisches Action-Adventure mit einer Prise Jump&Run angelegt. Dabei führst Du den Abenteurer Rick O'Donnell durch spärlich beleuchtete Grabkammern mit teuflischen Fallen und hinterlistigen menschlichen und übermenschlichen Widersachern.

Du brauchst aber keine Sorge zu haben, mit riesigen Labyrinthen und unergründlich erscheinenden Puzzles verwirrt zu werden – die Levels in „Die Mumie" sind nicht verwickelt, sondern durchgehend klar und übersichtlich strukturiert und fast linear. Dafür gilt es viele verschiedenen Gegenstände und altägyptische Artefakte aufzulesen und bandagierte Unholde mit zwei Pistolen zu durchlöchern. Später erhält Rick weitere Waffen wie Macheten und Rauchbomben.

In der bereits weit fortgeschrittenen Vorabversion verblüffen die variantenreichen Hieroglyphen-Texturen und ein exzellenter Hochspannungs-Soundtrack. Der stammt wie etliche handlungsverknüpfende Sequenzen direkt aus dem erfolgreichen Film.

Wer sich gerne bei gedämpftem Licht in modrigen Grabkammern herumtreibt, sollte sich „Die Mumie" für Ende November unbedingt vormerken.

Die Fackel hält nur jeweils 20 Sekunden, dann muss man sie neu entzünden

Bei Gefechten mit mehreren Gegnern helfen Block- und Ausweichtechniken

Zwischen den Levels lockern Filmsequenzen die gruselige Action auf

Die handliche Machete entpuppt sich als sehr nützliche Angriffswaffe, falls Dir einmal die Munition für den Revolver ausgeht (alle gezeigten Screenshots PS)

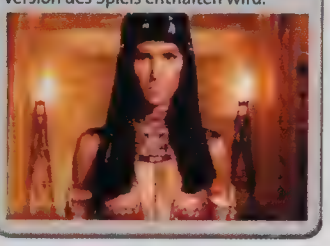
INFO

Fortsetzung folgt

Das Remake des Horror-Klassikers von 1932 wurde mit feinsten Effekten der Zauberer von ILM (Industrial Light & Magic) aufgepeppt und erzielte 1999 ungeahnte Erfolge an der Kinokasse.

Erfahrungsgemäß lässt eine Fortsetzung dann nicht lange auf sich warten. Fans von Abenteuerfilmen der alten Schule freuen sich auf eine Rückkehr der kompletten Starriege rund um Newcomer und „Indiana Jones"-Verschnitt Brendan Fraser.

Einen ersten Eindruck des für Sommer 2001 geplanten Nachfolgers gibt bereits ein Bonus-Trailer, den die fertige Version des Spiels enthalten wird.



N64	E/D
Die Mumie	
Action-Adventure	
November 2000	
Rebellion/Konami	geplant für 1 Spieler

Indy meets Lara: Ein Gruselabenteuer mit tollem Soundtrack soll Dich in Jahrtausende alte Katakomben locken

Text: Ralph Karels

Die wunderschöne 3D-Grafik ist das Aushängeschild des neuen „Battle Isle“

Infanterie ganz nah: Die Kameraeinstellung ist frei beweglich und zoombar

Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Nach Jahren der Enthaltsamkeit ist die wohl bekannteste deutsche Strategiespiel-Serie wieder da: Blue Bytes „Battle Isle“. Diese überaus erfolgreiche Serie gehörte Anfang der 90er Jahre zum Pflichtprogramm jedes Computerspielers und wird ab November dieses Jahres weitergeführt.

In „Battle Isle: Der Andosia Konflikt“ wird erneut auf der Oberfläche des Planeten Chromos gekämpft. Jahrzehnte nach den Imperator-Kriegen bedroht eine militante Sekte die Regierung von Hallwa – und Du steckst mittendrin.

In zwei Kampagnen mit insgesamt 23 Missionen stürmst Du die Basen des Gegners. Als grundlegende Neuheit wird dabei Dein Handeln in Kampf- und Wirtschaftspart unterteilt. Als Spieler hast Du eine begrenzte Anzahl von Minuten Zeit, die eigenen Einheiten gen Feind zu schicken. Dies geschieht rundenbasiert wie in den Vorgängern. Das heißt, Du bewegst all Deine Einheiten und attackierst Feinde, während der Gegner Pause macht. Ist die Zeit abgelaufen, macht der Feind mobil und Du beginnst gleichzeitig mit dem Wirtschafts-Modus. Hier baust Du Deine Basis und sorgst so für Nachschub.

Inwiefern die Neuerungen spielerisch sinnvoll sind und ob sich „Der Andosia Konflikt“ auch mit den kultigen Vorgängern messen kann, wird in der nächsten SCREENFUN getestet.

PS N64 DC **D**

Battle Isle: Der Andosia Konflikt
Echtzeit-Strategiespiel

Start: November 2000

Blue Byte | geplant für 8 Spieler

In Sachen Spieltiefe, Anspruch und Optik will Teil 4 der „Battle Isle“-Saga das Genre revolutionieren

Wie vom Blitz getroffen: Mit Extras verschaffst Du Dir kleine Vorteile

Hüpfen, einsammeln, abschießen – und auf dem Spielfeld ist die Hölle los

Crash Bash

Ein Fuchs geht fremd: Kürzlich löste Universal den Exklusiv-Vertrag mit Sony und ermöglicht es so dem tierischen Spieleheld Crash Bandicoot, bald auch andere Next-Generation-Konsolen unsicher zu machen. Für Microsofts X-Box ist ein Spiel fest in Planung.

Nach drei Jump&Run-Abenteuern und einem erstklassigem Fun-Racer will sich Crash nun mit einem Paukenschlag von der „alten“ Playstation verabschieden: In „Crash Bash“ hat er alle seine Freunde und Feinde zum ultimativen Wettstreit eingeladen – dabei haben sich die Entwickler beim Design offensichtlich von den Klassikern „Pong“ und „Breakout“ beeinflussen lassen.

Du kämpfst wie in „Mario Party“ gegen bis zu drei menschliche Mitspieler in verschiedenen Minispielen um den Sieg. Zu Beginn stehen allerdings erst vier Varianten zur Auswahl. Belegst Du in allen Wettbewerben den ersten Platz, kannst Du gegen den Level-Endgegner antreten. Erst wenn dieser besiegt ist, öffnet sich ein Teleporter in die nächste Stufe. Neben neuen Spielchen warten dann auch leicht abgeänderte Versionen bereits bekannter Varianten.

Der von der „Crash Bandicoot“-Serie bekannte und beliebte Grafikstil überzeugt schon jetzt. Offen bleibt bis zum Spielstart, ob „Crash Bash“ auch Einzelspieler länger motivieren kann oder ob es als reines Multiplayer-Spiel punktet.

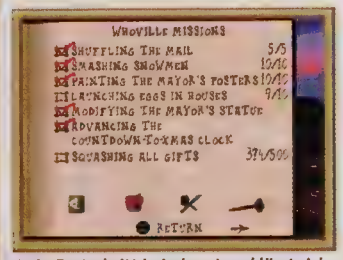
PC PS N64 DC **E/D**

Crash Bash
Actionspiel

Start: Dezember 2000

Naughty Dog/Sony | geplant für 4 Spieler

Schlaufuchs Crash in Höchstform: kunterbunter, turbulenter Geschicklichkeitswettstreit für bis zu vier Spieler



Dein Fortschritt in jedem Level lässt sich anhand der „Einkaufsliste“ prüfen (PS)

Mit den Bienenstöcken führt der Grinch sicherlich nichts Gutes im Schilde (PS)

Der Grinch

Weihnachten, das Fest der Liebe? Ginge es nach dem Grinch, sollte das Fest der Harmonie und Glückseligkeit ersatzlos gestrichen werden. Deshalb macht sich das kleine Ekelpaket auf den Weg, um den Einwohnern von Whoville auch noch die allerletzten fröhlichen Gedanken auszutreiben.

Passend zum Start des gleichnamigen Kinofilms (mit Jim Carrey als Hauptdarsteller) bringt Konami in Zusammenarbeit mit Universal in diesem Winter Deine dunkle Seite ans Tageslicht. In dem klassischen Action-Adventure übernimmst Du die Rolle des gemeinen und stets schlecht gelaunten Grinch. Dabei gilt es, viele unterschiedliche Aufgaben in der ruhigen Gegend um die kleine Stadt Whoville zu lösen.

Also zeig keine Hemmungen, wenn es darum geht, mühsam von Kinderhand erbaute Schneemänner zu zerstampfen oder faule Eier in die Fenster weihnachtlich dekorierter Häuser zu werfen. Auch auf Geschenke hat der Grinch ein besonderes Auge geworfen: Mit gezieltem Doppelsprung werden alle verpackten Kartons platt gemacht.

Die große Rätselvielfalt beeindruckt schon in der Vorabversion. Ob die vielen leichten bis knackig schweren Knobeleinlagen den Spieler auch längerfristig fesseln können, bleibt abzuwarten. Der stimmungsvolle Soundtrack ist allerdings jetzt schon einsame Spitze!

N64 **E/D**

Der Grinch
Action-Adventure

Start: Dezember 2000

Universal/Konami | geplant für 1 Spieler

Ist es nicht herrlich, schlecht zu sein? Bereits jetzt überzeugt „Der Grinch“ mit abwechslungsreichem Missionsdesign

Wann kommt was?

November 2000

PC PS N64 DC
Dino Crisis 2
Capcom/Virgin – Action-Adventure

PC PS PS2 DC
FIFA 2001
EA Sports –Sportspiel

PC PS N64 DC
Jet Set Radio
Sega – Actionspiel

PC PS N64 DC
No one lives forever
FOX/EA – 3D-Shooter

PC PS PS2 DC
Tekken Tag Tournament
Namco/Sony – Fightspiel

PC PS N64 DC
Zelda 64: Majora's Mask
Nintendo – Action-Adventure

Dezember 2000

PC PS N64 DC
Donald Duck Quack Attack
Ubi Soft – Jump&Run

PC PS N64 DC
Everquest – Stars of Velious
Ubi Soft – Online-Rollenspiel

PC PS PS2 DC
Kessen
EA – Strategiespiel

PC PS GBC DC
Mat Hoffman's Pro BMX
Activision – Sportspiel

PC PS N64 DC
Pool of Radiance: Ruins of Myth
SSI – Rollenspiel

PC PS N64 DC
Shenmue
Sega – Adventure

Januar 2001

PC PS N64 DC
Conker's Bad Fur Day
Nintendo – Action-Adventure

PC PS N64 PS2
Grandia 2
Ubi Soft – Rollenspiel

PC PS N64 DC
Stupid Invaders
Ubi Soft – Adventure

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz

Mit der Fantasy-Schlacht „SkyGunner" überraschte Sony Playstation-2-Fans: Der witzige Titel war erstmals spielbar

Handy-Spiele sind der Megatrend in Japan: Von Namco und Konami bis hin zu Sega stellt jede wichtige Videospielfirma spaßige Mobilsoftware ins Netz

Auf der „TGS" stand Sony im Rampenlicht. Spiele für die alte und neue Playstation beherrschten die wichtigste Konsolen-Messe Japans.

Konami macht Musik und enthüllt für die Playstation 2 sowohl ein „Beatmania"-Update...

...als auch das neue „Keyboardmania", bei dem ein oder zwei Spieler in die Tasten hauen können

Die Koreaner kommen: Das so genannte GP32 ist ein Game-Boy-Konkurrent mit PC- und Handy-Schnittstelle

Tokyo Game Show 2000

Schließ mich an!

Neben Spielen wurde auf der „Tokyo Game Show 2000", kurz „TGS", auch neues Playstation-2-Zubehör gezeigt – wobei nicht nur Sony, sondern auch namhafte Partnerfirmen die USB-Schnittstellen an der Gerätevorderseite nützen. Internet- und Multimedia-Fähigkeiten stehen bei der Peripherie im Zentrum.

Sony vermarktet den Tintenstrahldrucker **„Popegg"**. Er wird zusammen mit einer **„Cybershot"**-Kamera als **„PictureParadise"-Bundle** verkauft: Über den Memory-Stick oder eine direkte USB-Verbindung bringt man seine Bilder auf die Playstation 2. Dort lassen sich Grußkarten layouten und ausdrucken oder die Fotos in Spiele einbinden. Neben **„Golf Paradise DX"** erlaubt auch Konamis **„ISS 2001"** den Einbau eigener Porträtfotos als Gesichtstextur.

Für „Popegg" und „Cybershot" wird Sunsoft die Bildbearbeitungs- und Browser-Software **„Enjoy Magic"** bieten, die Deine Bilder und Mails ins Internet bringt.

Zwei Hardware-Ergänzungen sind serienreif: die **„OnlineStation"**, ein analoges 56.6k-USB-Modem (grüner Kasten im Bild l.u.), und das Kabel **„Suntac"** für schnelle Verbindung mit dem Handy. Preis und Veröffentlichungstermin in Europa: noch offen.

„PictureParadise": Der neue „Popegg"-Drucker (links) bringt die Bilder der „Cybershot"-Kamera zu Papier, aber auch „Might & Magic"- und andere Spielstatistiken

Playstation 2 ans Netz: Das analoge „OnlineStation"-Modem (grün)...

...und das „Suntac"-Handykabel wurden beide in Tokyo enthüllt

Großes Solo für Sony

Glaubt man den Ausstellern der „Tokyo Game Show", gehört der Playstation 2 die Zukunft: Nintendo selbst stellt lieber auf der Hausmesse „Spaceworld" aus, und Segas Dreamcast hat's in Japan nicht leicht. Nur wenige Hersteller zeigten neue Sega-Titel. **Von zwei interessanten Fightspielen abgesehen (Capcoms „Rival School" und „Guilty Gear X") war in Tokyo kein Dreamcast-Fetzer zu entdecken.**

Stattdessen lockten Playstation-2-Neuentwicklungen an jedem Stand: Doch neben Highlights (siehe rechte Seite) fanden sich im Softwareberg auch viele mittelmäßige Titel, die sich grafisch kaum von „alter" Playstation-Software abheben: Das Rennspiel „Tokyo Highway Battle" hat seinem älteren Dreamcast-Gegenstück wenig voraus, und auch Koeis N64-Umsetzung „Winback" kratzt im derzeitigen Entwicklungsstadium nur sachte an den Playstation-2-Fähigkeiten.

Die neuen Musikspiele von Konami („Beatmania II DX", „Keyboardmania" & Co.) wären technisch auf jeder Konsole realisierbar. Sie wurden in Tokyo jedoch exklusiv für die Playstation 2 gezeigt und mit neuen Luxus-Controllern zum Jam freigegeben.

Bei Konami und anderen Firmen angesagt ist auch der Game Boy beziehungsweise sein 32-Bit-Nachfolger Game Boy Advance. Zu den Spielen, die in der SCREENFUN 10/00 vorgestellt wurden, gesellte sich inzwischen noch eine Umsetzung des Gruselt-Action-Adventures „Castlevania" – im klassischen 2D-Look, nicht in der moderneren Optik der N64-Fassung.

Kurz vor seiner Advance-Veröffentlichung droht Nintendo jedoch gleich zweifach Konkurrenz: Aus Korea kommt das Handy- und PC-kompatible Farb-Handheld GP32, auf dem bereits mehrere interessante Spiele liefen. In Japan zudem bereits etabliert ist der Wonderswan von Bandai („Digimon"-Erfinder), der nun ebenfalls ein Color-Update sowie eine Schnittstelle zur Playstation 2 erhält. Vor allem Squares Bekenntnis zum Bandai-Winzling gibt diesem enormen Schub: In den nächsten Wochen werden alle klassischen „Final Fantasy"-Folgen für den Wonderswan umgesetzt und ausgeliefert, vorerst aber nur in Japan.

東京ゲーム・シ東京ゲーム・シ

Silent Hill 2

Das Grauen kehrt zurück – dank Playstation-2-Power noch ekliger als im Original.

Ist da jemand? In den trüben Gassen des Städtchens Silent Hill rührt sich kein menschliches Wesen...

...auch die Gebäude sind verlassen. Findet Dein Held einen Weg aus diesem Alptraum?

PC | PS2 | N64 | DC | GBC

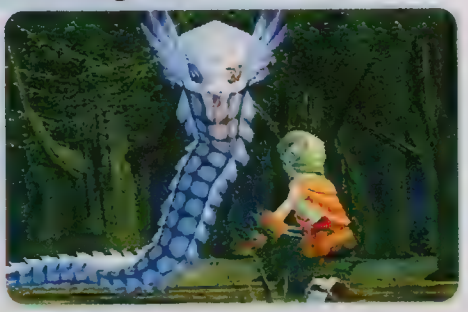
Silent Hill 2
Action-Adventure · Capcom/Virgin Interactive
Japan-Start: November 2000

Da es von „Metal Gear Solid 2" nichts zu sehen gab, stand der Horror-Schocker „Silent Hill" im Mittelpunkt des Publikumsinteresses: Für den Game Boy Advance war die Story- und grübellastige Neuauflage des ersten Teils spielbar. Für die X-Box wurde ein geheimnisvolles „Silent Hill X" angekündigt. Und ein mächtig ekliges Demo lief zur Playstation-2-Fortsetzung: Der Thriller bringt Dich zurück in die vernebelten Gassen der Geisterstadt. Auch die aus Teil eins bekannten blutigen Krankenschwestern sind dort wieder unterwegs.

Dark Cloud

Sony würzt sein Playstation-2-Rollenspiel mit Aufbau-Strategie & Action à la „Zelda".

Um die Oberwelt nach Deinen Wünschen zu gestalten, durchsuchst Du Dungeons nach Artefakten



Schnelle Reflexe und Magie helfen im Kampf: Wie in „Zelda 64" werden die Feinde in Echtzeit besiegt

PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Dark Cloud
Action-Rollenspiel · Sony
Deutschland-Start: Mitte 2001

Das lang erwartete Action-Rollenspiel von Sony ließ sich auf der Messe erstmals voll spielen und entzückte mit pflegeleichter Benutzerführung, hübschen Icons und tollem 3D-Panorama.

Gekämpft wird in „Dark Cloud" in Echtzeit, aber auch durch Hüpfpassagen erinnert das Sony-Märchen ein wenig an Nintendos „Zelda 64". Neu ist die Oberweltsimulation: Ähnlich wie in einem Aufbau-Strategiespiel wachsen Gebäude und Burgen unter Deinem Einfluss aus dem Boden – mit jedem Dungeon-Erfolg vergrößert sich Dein eigenes „Weltbild".

Gran Turismo 3

Das tiefsinnigste Rennspiel auf dem Konsolen-Asphalt nimmt Form an.

Der Sony-Flitzer unterscheidet sich durch realistisches Licht und Spiegelungen von anderen Rennspielen

In „Ridge Racer V" rast Du vor allem durch Städte, in „GT 3" (Bild) geht's oft über Hügel und durch Wälder

PC | PS2 | N64 | DC | GBC

Gran Turismo 3
Rennspiel · Sony
Deutschland-Start: Anfang 2001

Um alle ungeduldigen Fans zu beruhigen, karrte Sony zahlreiche spielbare Versionen von „Gran Turismo 3" (lang „Gran Turismo 2000" genannt) an – inklusive Schalensitz, Lenkrad und Pedale. Im Vergleich zur Version auf der Messe „ECTS" sind nun fünf Landschaften und massig Sport- und Rennautos spielbar. Toll: die Fahrphysik (die realistische Federung reagiert auf jede Bodenwelle), blendendes und diesiges Licht, Rauch und Staub, der beim Überholen die Sicht vernebelt. Spielerisch viel komplexer als Namcos PS2-Starttitel „Ridge Racer V"!

The Bouncer

Drei gegen alle: Square inszeniert eine höchst spektakuläre Massenprügelei.

Die aufregenden Story-Sequenzen erinnern an ein Grafik-Adventure, doch alle 3D-Filme enden...

...in einem Fight: Deine Helden wehren sich und werden durch Erfolge wie in einem Rollenspiel befördert

PC | PS2 | N64 | DC | GBC

The Bouncer
Action-Adventure · Squaresoft
Deutschland-Start: Anfang 2001

Der Messe blieb Square erstmals fern, stattdessen lud der „Final Fantasy"-Erfinder Tage davor ins Hauptquartier. Neben der Euro-Fassung von „Final Fantasy IX" gab's dort das Fight-Adventure „The Bouncer" zu bestaunen.

Anders als in „Tekken" & Co. gibt's eine ausgefeilte Story, deren Höhepunkte regelmäßig in eine Massenschlägerei münden. Ein halbes Dutzend 3D-Kämpfer kabbelt sich gleichzeitig auf dem Bildschirm – je nach Druck auf die analogen Knöpfe wehren sich Deine Helden mit leichten Watschen oder Power-Schlägen.

Text: Winnie Forster

KONAMI®

Konamis Geburtsstunde schlug 1969 in einer Garage in [illegible]. Mit dem Verkauf von der Reparatur von Jukeboxen legte dort Konamis Firmengründer [illegible] für den späteren weltweiten Erfolg des Unternehmens.

Konami mußte vor einigen Jahren die voll besuchten Fußballstadien räumen lassen: Doppelt so viele Menschen, wie die Sportarena tatsächlich fassen konnte, wollten die dortige Yu-Gi-Oh Kartenmeisterschaft besuchen.

Konami hat eine eigene Schule gegründet, in der junge Programmierer und Spieledesigner ihr Handwerk lernen. Am Ende der Ausbildung werden die besten Absolventen übernommen. Jeder Konami Titel ist so, somit weiterhin zu den Erfolgen der Vergangenheit beitragen.

Konami liegt mit dieser Strategie goldrichtig -- das zeigte sich bereits mit der Veröffentlichung von Metal Gear Solid am 25. Februar 1999. Seitdem wurde der Titel europaweit schon 1,5 Millionen mal verkauft.

Wollten Sie übrigens, wie das japanische Wort Konami „kleine Welle" bedeutet? Dabei sein unter Wasser, einen neuen Hafen [illegible].

...field, silent scope, gradius, espn international superstar soccer, espn x-games, ...

KONAMI

JAPANESE:
"SMALL WAVE"

SMALL

WAVES

BUILD

GREAT

STORMS

metal gear sons of liberty, age of empires, f1, silent hill 2, shadow of destiny, ring of red, z.o.e. . .

ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER * SILENT SCOPE * GRADIUS

AVAILABLE FROM LAUNCH: ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD * ESPN X-GAMES * ESPN INTERNATIONAL

PlayStation.2

24/11/00

KONAMI®

espn international track &

A STORM APPROACHES

Scooter-Trainer

Drahtloser Tachometer

Der neue „Speedometer" von Microsport ist ideal für Kickboarder, die nicht nur von A nach B kommen wollen, sondern auch ihre Fitness trainieren möchten. Der Tachometer ist in einer Spezialrolle eingebaut, die man beim Board austauscht. Kabellos werden Dir Daten auf eine Art Armbanduhr gefunkt, etwa gefahrene Strecke, aktuelle Geschwindigkeit, Höchst- und Durchschnittstempo. Preis: zirka 100 Mark. Bei Karstadt. Infos: *www.microsport.de*

Der Minicomputer in der Spezialrolle funkt alle Daten aufs Armband

Mit dem „Speedometer" kannst Du Dein Scooter-Training optimieren

Aaaaaargh!!!

Hier regen sich Verbraucher ab

Ob es die eingeschweißten CD-ROMs von Aldi sind, der nicht dosierbare Essig von Kühne oder die klebrigen Frischhaltefolien von Tengelmann: Alle nervigen Produkte kriegen auf der Webpage *www.argh-faktor.de* ihr Fett weg und erhalten einen „Argh-Faktor" von 1 bis maximal 5.

Der Verbraucher kann sich nicht nur den Frust von der Seele schreiben, sondern findet ab und zu auch Stellungnahmen der betreffenden Hersteller.

Hast Du Dich auch schon mal über eine Ware schwarz geärgert? Gib Deine Erfahrung im Internet weiter...

Große SCREENFUN-Leseraktion!

Gelbfieber

Die Simpsons als Spiel

Einen Kerl wie Homer will man öfter um sich haben und seine Familie sowieso. Da kommen die neuen Simpson-Artikel gerade recht: vier Puzzles (20 bis 25 Mark) im Stil berühmter Gemälde, das Skatblatt (9 Mark) und das Brettspiel „Drunter und drüber in Springfield" (60 Mark) mit allen Serienfiguren. Im Fachhandel. Info: *www.DinoAG.de*

Kulturschock in Gelb: die neue Venus Marge als 500-Teile-Puzzle

Günstig ins Netz

Jeden Monat neu recherchiert: Welcher Internet-Provider ist der günstigste? Welches Angebot für Dich am besten passt, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von 5 bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Unbegrenzt surfen

Wer über 50 Stunden pro Monat im Netz verbringt, wählt am besten eine Flatrate. Bei diesen Angeboten zahlst Du eine monatliche Pauschale, die für unbegrenzte Surfzeit inklusive Telefonkosten gilt.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten online	Info-Telefon	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	57,00 DM	(0800) 511 17 77	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(01803) 73 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0800) 107 08 00	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(01803) 73 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0800) 107 08 00	
Callando Call by Call	entfällt	2,49 Pf (2 Freistunden/Monat)	4,48 DM	(0190) 75 41	5 Stunden Surfzeit
Talknet Adweb	entfällt	1,8 Pf (nur 15 Stunden/Monat)	5,40 DM	(0180) 538 38	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77	

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	
NGI Flat	entfällt	30 Tage*	4 Monate	77,77 DM	(01805) 00 13 44	unbegrenzte Surfzeit
AOL Flat	entfällt	3 Monate*	1 Jahr	78 DM	(0800) 51 11 222	
T-Online Flat	entfällt	6 Werktage*	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500	

** Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang Oktober 2000 · alle Angaben ohne Gewähr*

Diese vier Motive stehen Euch zur Wahl:
1. ***„Age of Empires II"****,*
2. ***„Tony Hawk"****, das coole Boardmotiv vom Skater-Ass.*
3. ***„Button"****, mit SCREENFUN-Schriftzügen im Reißverschluss.*
4. ***„Splash"****, mit Wasser-Feeling und SCREENFUN-Logo*

Handy-Sticker

Exklusiv: Vier Aufkleber im SCREENFUN-Design

Jedes Handy will mal was Neues auf den Deckel. Doch nicht bei allen Modellen könnt Ihr einfach die Oberschale wechseln. Hier ist die Superlösung: ein Handy-Sticker im exklusiven SCREENFUN-Design für nur schlappe fünf Mark.

Die wasser- und kratzfesten Aufkleber werden je nach Handymodell passend ausgestanzt. Jeder dieser Sticker nach Maß lässt sich problemlos aufbringen und wieder abziehen.

So bestellt Ihr einen/mehrere Sticker:

1. **In einem Brief Wunschmotiv(e) und eigenes Handymodell angeben**
2. **Den jeweiligen Betrag (5 Mark pro Sticker) in Briefmarken beilegen**
3. **Eure vollständige und gut leserliche Adresse angeben**
4. **Schreibt an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Handy-Sticker", Postfach 200 221, 80002 München.**

Die ausgestanzten Sticker kommen etwa zwei Wochen später per Post.

Unsere 1 -Top 10

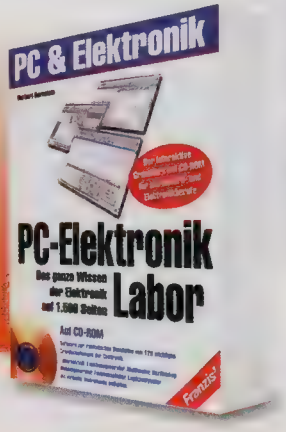
der letzten drei Monate

Age of Empires II: The Conquerors Expansion	PC	Strategiespiel
Deep Fighter	PC/DC	Actionspiel
Deus Ex	PC	Action-Adventure
Diablo II	PC	Action-Rollenspiel
F1 Championship Season 2000	PS	Rennspiel
Parasite Eve II	PS	Action-Adventure
TOCA World Touring Cars	PS	Rennspiel
Tomb Raider	GBC	Action-Adventure
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	Sportspiel
Virtua Tennis	DC	Sportspiel

Lötkolben her!

Elektronik auf 1500 Seiten

Bastler, aufgepasst: Das Buch „PC-Elektronik Labor" von Herbert Bernstein bietet einen idealen Einstieg in die Grundlagen der Elektrotechnik und Elektronik. Mit der beiliegenden Software kann man die verschiedenen Arten von Schaltungen selbst simulieren und austesten (zirka 80 Mark, ISBN-Nr. 3-7723-5165-4, Franzis-Verlag).



Xbox-News

Neuer Name, neues Glück?

Microsoft lässt sich Zeit: Die hauseigene Videospielkonsole soll erst im Herbst 2001 kommen. Darum war man umso überraschter, als der Firmenriese eine große Pressekonferenz gab.

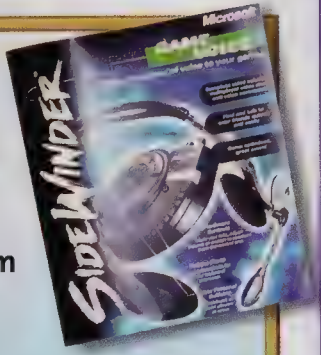
In San Francisco stellten sich Produktmanager und Projektleiter der X-Box auf eine Bühne, priesen erneut die technischen Spezifikationen der Konsole und entrollten ein meterlanges Skript mit den (groß geschriebenen) Namen der insgesamt 160 Entwickler, darunter auch japanische Spielemacher wie Konami oder Capcom.

Die eigentliche Enthüllung stand jedoch noch bevor: Der offizielle Name sollte bekannt gegeben werden. Dann war es so weit: Die X-Box heißt ab sofort Xbox, ganz ohne Bindestrich.

Alles klar jetzt oder was? Das neue Logo und der neue alte Name wurden in San Francisco offenbart

Sprich mit dem PC

Du hast es in der Hand: Mit dem Controlpad wählst Du die einzelnen Gesprächspartner aus



Was, Dein PC versteht Dich nicht? Für rund 100 Mark kannst Du ihm ab jetzt mal so richtig Deine Meinung sagen.

Verflixt, wo war doch gleich die Taste für die Taschenlampe? Besitzer des „Side-Winder Game Voice" brauchen sich solche Fragen nicht mehr stellen. Denn mit ihm kann man seine Ausrüstung einfach per Sprachsteuerung anwählen.

Darüber hinaus bietet das praktische Headset auch noch die Möglichkeit, mit bis zu 64 Leuten gleichzeitig zu chatten. Die dazu nötige Software wird gleich mitgeliefert.

Es ist geplant, das neue Microsoft-Gerät in der nächsten SCREENFUN genauer unter die Lupe nehmen. Wer schon vorab spicken will, informiert sich auf *www.gamevoice.com*

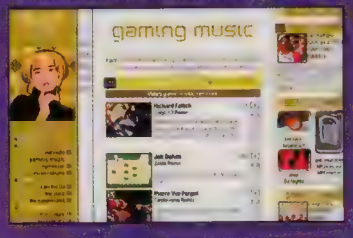
TICKER

Teurer Film: „Blair Witch 2"

Am 9. November ist es so weit: Der zweite Teil der Horror-Trilogie kommt in die Kinos. Diesmal suchen vier junge Leute im Wald nach der Hexe – und finden sogar wieder heraus. Doch sie sind nicht mehr allein... Ob die teuer produzierte Fortsetzung des Hits zieht? Das Original lässt sich jedenfalls nicht leicht überbieten. Grusel gibt's auf *www.blairwitch2.de*

Der Rhythmus, der mit muss

Ubi Softs Online-Spieleportal Gameloft steckt hinter der schrillen Webseite „Beatz 4 Geekz". Hier entdecken Mukke-Fans legale Downloads von MP3-Musikstücken rund um die Spielewelt. Neben etlichen Remixes klassischer Spielemelodien gibt es auch bizarre Stücke wie etwa „Simfilarities". Hinsurfen und reinhören lohnt sich: *www.b4g.com*



She's a Material Girl

Im Web kannst Du bei *www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp* die interaktive Version von Madonnas neustem Song „Music" nicht nur ansehen, sondern das Video auch neu mixen. Nachdem man beim ersten Anhören Symbole, so genannte „Tokens" gesammelt hat, setzt man sie zum Remixen ein. Die Comic-Einlagen machen besonders Laune.

Jetzt gibt's was aufs Auge

Mit der Taschenlampe unter der Bettdecke lesen macht Spaß – aber heimlich fernsehen mit dem neuen Mini-TV-Gerät EV-660 von Casio macht noch viel mehr Spaß! Die TFT-Technik (bekannt von Laptops) bringt superscharfe Bilder auf den 8-cm-Bildschirm.

Per Kabel kann man zudem Videos anschauen und durch die Kabelsender zappen. Preis: zirka 500 Mark. Im Fachhandel. Info: *www.casio.de*

TICKER

Domino Day

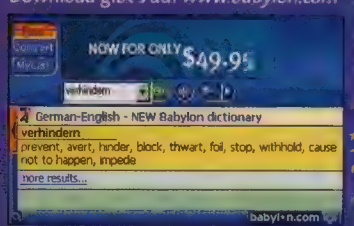
Mit über drei Millionen Dominosteinen will ein 70-köpfiges europäisches Team den Rekord der größten Kettenreaktion der Welt zurückerobern, den China und Japan halten. Exakt 3.112.000 Steine und 65 Themenfelder werden innerhalb von sieben Wochen aufgestellt. Am 3. November wird das Fallen der Steine auf RTL ab 20.15 Uhr live zu bewundern sein.

Günstige Spiele im Netz

Wer gern online einkauft, kennt die nervige Suche nach dem günstigsten Produkt. Die Betreiber der Internet-Seite *www.schnellkauf.de* vereinfachen dies in punkto PC- und Konsolenspiele: Du musst nur den Titel eingeben und erfährst sekundenschnell, wo es das Spiel zum besten Preis gibt. Die Site wählt zwischen 19 Online-Shops aus, Tendenz steigend.

Übersetzung per Mausklick

Wer mit Englisch auf Kriegsfuß steht, versteht beim Web-Surfen oft nur Bahnhof. Der „Babylon Translator" schafft Abhilfe: Wort markieren, rechte Maustaste drücken, schon erscheint die Übersetzung in einem Popup-Fenster. Die neue Version 3.0 kann jetzt auch vom Deutschen in das Englische übersetzen. Den kostenlosen Download gibt's auf *www.babylon.com*



Pokémon Stadium™-WM

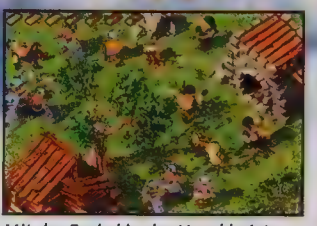
Während in Sydney die Olympiade tobte, fand nur wenige Kilometer entfernt die erste „Pokémon Stadium"-Weltmeisterschaft statt. Mit ihren Privat-Pokémon traten die Finalisten den virtuellen Kampf an. Sieger wurde der Engländer Darryn Van Vuuren, der Berliner Edwin Krause holte Silber. Weitere Infos im Internet: *www.pokemon2000.com*

Hiebe für Diebe

Spielspaß ganz umsonst: Ab sofort hält Blue Byte ein kleines, aber feines Actionspiel zum Downloaden bereit. Du findest das keine vier MByte große „Die Siedler – Hiebe für Diebe" unter der Internetadresse *www.bluebyte.net* – Deine Aufgabe ist ganz einfach: Mit einem Trupp Arbeiter baust Du möglichst viel Gold ab. Ist der wertvolle Schatz gehoben, greifen raffgierige Wikinger an und mopsen Dir das Edelmetall. Zum Glück befehligst Du eine römische Wächterschar, die mit Bomben und Fackeln Deinen Goldvorrat verteidigt und zurückerobert. Macht Spaß!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

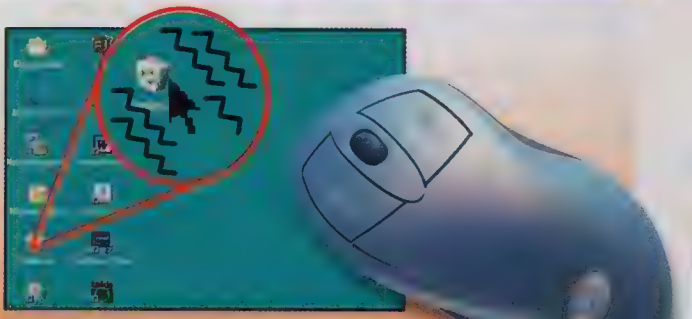
Wer hat Angst vorm Oberbösewicht Diablo? Unter allen Fans des Dungeon-Schockers „Diablo II" verlosen wir insgesamt 90 Preise – Uhren, Gürtel, Feuerzeuge, Poster & Pins. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mit der Fackel in der Hand heizt Du den Langfingern tüchtig ein

Antike Schnarchnasen: Deine Römer halten ein Nickerchen

Das Dreamcast-Online-Pack: Konsole, Gamepad und „ChuChu Rocket"



Die iFeel-Mouse vibriert in der Hand, wenn Du über Icons auf Deinem Desktop fährst

Good Vibrations!

Mit der Maus über den Bildschirm tasten

Vorbei die Zeiten, in denen man sich abmühte, mit seiner Maus winzige Icons zu treffen! Die neue optische Maus von Logitech macht nun Windows-Applikationen und Web-Umgebungen fühlbar. Fährt der User über Elemente wie Menüs, Symbole und Icons, spürt er eine Vibration. Zirka 100 Mark, im Fachhandel. Infos bei *www.logitech.de*

Dreamcast

Preissenkung bestätigt

Jetzt will es Sega noch mal richtig wissen: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft wurde der offizielle Verkaufspreis des neuen Dreamcast-Online-Packs auf 399 Mark gesenkt.

Mehr noch: Pünktlich zum Start der Konsolenkonkurrenz Playstation 2 am 24. November startet Sega auch eine massive Werbekampagne. Mehrere Millionen Mark wurden für Kino- und Fernsehwerbung bereitgestellt. Ob dadurch das angepeilte Ziel von 200.000 verkauften Packs erreicht wird?

30 Bilder pro Sekunde überträgt die Webcam „Vision Command"

Glotz nicht so!

Reaktionsstarke Webcam

Die neue „Vision Command" von Lego kann auf dem PC so programmiert werden, dass sie auf Bewegung, Farbe und Licht reagiert. So kann man sie beispielsweise als Überwachungskamera einsetzen oder als Synthesizer, der Musik auf Handbewegungen spielt. Mit dem „Robotics Invention System" kombiniert, lernt Dein Roboter „sehen". Zirka 200 Mark. Infos: *www.legomindstorms.com*

JAMMA 2000

Automatenmesse in Japan – Sega war groß

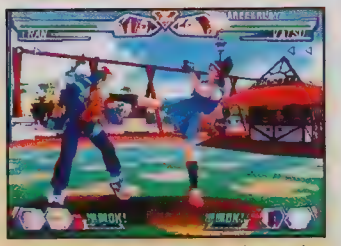
Statt auf der Messe „Tokyo Game Show 2000" aufzutrumpfen (siehe Seite 14), enthüllte Sega viel Neues auf der Automatenmesse „JAMMA".

Neben sehr vielen Konami-Musikspielen dominierten Dreamcast-kompatible Naomi-Automaten die Veranstaltung: Zur baldigen Heimumsetzung freigegeben sind die Jet-Kampfsimulation „Strike Fighter", der „Beatmania"-Konkurrent „Cracking DJ" sowie der Ego-Shooter „Confidential Mission".

Auch Capcom unterstützt Naomi und kündigt eine zügige Dreamcast-Umsetzung der 3D-Klopperei „Rival Schools" und des schon überfälligen Fightspiels „Capcom Vs. SNK" an.

Namco fährt zweigleisig und stellte eine Netzvariante von „Ridge Racer 2" vor (auf Playstation-2-identischer System-246-Hardware) sowie das knackig-harte Naomi-Actionspiel „Ninja Assault".

Ebenfalls anwesend, aber noch ohne Spiele war Segas Hardware-Nachfolger Naomi 2, für den ein neues „Virtua Fighter" sowie „Virtua Striker 3" in Arbeit sind. Von der Dreamcast unterscheidet sich Naomi 2 vor allem durch den mächtigen Speicher, insgesamt 96 MByte RAM.



Dreamcast-Kandidaten aus der Spielhalle: Capcom („Rival Schools") und...

...Namco („Ninja Assault") zeigten neue Actionspiele auf der Naomi-Hardware

Sega kündigte neue Spiele auf Basis der mächtigen Naomi-2-Hardware an

Hitchcocks Ur-Enkel

Die drei ??? auf CD

Die drei jungen Hobbydetektive Justus, Peter und Bob haben in Büchern schon viele Fälle gelöst. Auf der CD-ROM „Das Geheimnis des Magiers" gehst Du nun selbst mit den „drei Fragezeichen" auf Verbrecherjagd. Du sammelst Tathinweise, identifizierst Fingerabdrücke und lüftest Geheimnisse.

Das Spiel (zirka 50 Mark) bietet detaillierte Grafik, Sprachausgabe und eine große Story. Unter *www.usm.de* gibt's eine Demo-Version zum Download.

„Die drei ???": Besonders kompetent sieht Inspektor Potter ja nicht aus...

Grusel digital

„Der Weiße Hai" auf DVD

Vor 25 Jahren knackte Steven Spielbergs „Der Weiße Hai" als erster Film die 100-Millionen-Dollar-Marke und ist ein echter Klassiker. Mit den scharfen Bildern und dem klaren Sound der Jubiläums-DVD kommt jetzt die fällige Ehrung. Specials: 50 Minuten Doku mit neuen Interviews, entfallenen Szenen, Trailer und einer Bildergalerie mit Skizzen rund um das Gummimonster. Weitere Infos im Web: *www.jaws25.com*

25 Jahre auf dem Buckel und kein bisschen satter: Spielbergs Fressmaschine

72 Spiele-Sticker gibt's auf der brandneuen BRAVO SCREENTRIX!

Im Visier: Die neue BRAVO SCREENTRIX

Besser spielen mit Tipps, Tricks und Lösungen

Wer die neue BRAVO SCREENTRIX hat, braucht beim Spielen nicht mehr hängen bleiben: Satte 1.000 Tipps und Cheats stecken im Heft. Dazu kommen noch zehn bebilderte Lösungsstrecken zu Topspielen wie „Diablo II", „Pokémon Pinball" und „Parasite Eve II". Alle Tricks sind wie üblich getestet. Auch wertvolle Gewinne werden wieder verlost. Für 6,90 Mark gibt's die TRIX mit 72 Spiele-Stickern jetzt am Kiosk!

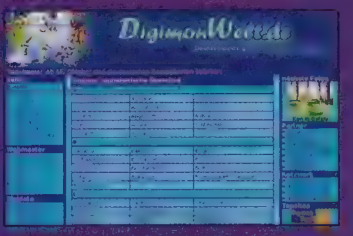
TICKER

7 Tage auf 7 qm

Radio-Moderatoren haben es schwer. Besonders die beiden von Radio ENERGY 103,4 Berlin. Vor Beginn der zweiten „Big Brother"-Staffel ließen sie sich für sieben Tage in ein sieben Quadratmeter kleines Studio einsperren. Dazu gab's fiese Tagesaufgaben wie etwa Heuschrecken-Mampfen. Mahlzeit! Info: *www.energy.de*

Zieh dich warm an, Pikachu!

Endlich prunkt eine große deutschsprachige Site rund um die „Digimon"-Welt im Netz. Sie quillt über mit News, Infos und einer tollen Übersicht, der „Digidata" mit allen Eigenschaften der Monster. Ein Spiel, bei dem Du die Welt von Fiesling Devimon befreist, gibt's als Download. Alles Weitere bei *www.digimonwelt.de*



Computer im Kühlschrank

Treffpunkt Nummer Eins jeder Familie ist die Küche. Warum also nicht einen Computer in die Kühlschranktür bauen? Der „Screenfridge" ist immer online, kann Lebensmittel-Bestellungen entgegennehmen, E-Mails schicken und dient als Notizboard. In Dänemark testen 50 Familien das Pilotprojekt *www.kitchengate.dk*

Keine PS2 in Videotheken

Ganz im Gegensatz zu den holländischen Nachbarn erhalten deutsche Videotheken von Sony nicht das Vermietrecht für Playstation-2-Konsolen. Doch nicht nur das: Auch Spiele wird man dort nicht finden. Eine Begründung steht noch aus. Es wird vermutet, dass man so Raubkopien unterbinden will. In verschiedenen Videotheken überlegt man nun, rechtlich gegen Sony vorzugehen.

Eure

1 Pokémon Rot/Blau

BRAVO TV
SONNTAG, 22.10
14.55 Uhr
BRAVO TV
Nicht verpassen!
Euer Jörg Zell

2 Die Sims

SCREENFUN AKTION!
Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 178.

3 Age of Empires II: The Age of Kings

1	(1)	**Pokémon Rot/Blau**	NINTENDO – GB	Amerikanische Kids trainieren schon: Seit 15. Oktober gibt's die Gold/Silber-Edition
2	(2)	**Die Sims**	MAXIS/EA – PC	Wie wird man Millionär? Bei dieser Simulation kannst Du schon kräftig üben
3	(3)	**Age of Empires II**	MICROSOFT – PC	Typisch Bill Gates: Das Strategiespiel übt jeden Möchtegern-Alleinherrscher!
4	(6)	**Final Fantasy VIII**	SQUARESOFT – PC, PS	Wow! Das Rollenspiel belegt seinen besten Charts-Platz seit Erscheinungstag
5	(4)	**Pokémon Stadium**	NINTENDO – N64	Immer nur kämpfen wird auf Dauer auch langweilig – deshalb ein Platz runter!
6	(11)	**GTA 2**	DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC	Das Leben als Kleinkrimineller ist als PC-Version schon für 30 Mark zu haben
7	(5)	**Zelda 64: Ocarina of Time**	NINTENDO – N64	Auf dem N64-Nachfolger Gamecube wird sich Link als einer der Ersten tummeln
8	(9)	**C&C 3: Operation Tiberian Sun**	WESTWOOD STUDIOS/EA – PC	Mit vereinter Kraft können GDI und Nod einen Platz in der Hitliste dazugewinnen
9	(7)	**Metal Gear Solid**	KONAMI – PS, GBC	Unter www.pzone.de findet Ihr bei „Downloads" einen Mega-Trailer zu MGS2!
10	(8)	**Gran Turismo 2**	989 STUDIOS/SONY – PS	Die Sommersaison ist vorbei. Gilt das auch bald für dieses umfangreiche Rennspiel?

System

PC

1	**Die Sims**	MAXIS/EA	Simulation – ca. 80 DM
2	**Age of Empires II**	MICROSOFT	Strategiespiel – ca. 80 DM
3	**C&C 3: Op. Tiberian Sun**	WESTWOOD STUDIOS/EA	Strategiespiel – ca. 80 DM
4	**GTA 2**	DMA DESIGN/ROCKSTAR	Actionspiel – ca. 30 DM
5	**Half-Life (dt. Version)**	VALVE/SIERRA	3D-Shooter – ca. 70 DM

PLAYSTATION

1	**Final Fantasy VIII**	SQUARESOFT	Rollenspiel – ca. 50 DM
2	**Metal Gear Solid**	KONAMI	Action-Adventure – ca. 50 DM
3	**Gran Turismo 2**	989 STUDIOS/SONY	Rennspiel – ca. 50 DM
4	**Tekken 3**	NAMCO/SONY	Fightspiel – ca. 45 DM
5	**RE 3: Nemesis (dt. Version)**	CAPCOM	Action-Adventure – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1	**Pokémon Stadium**	NINTENDO	Strategiespiel – ca. 130 DM
2	**Zelda 64: Ocarina of Time**	NINTENDO	Action-Adventure – ca. 110 DM
3	**Perfect Dark**	RARE/NINTENDO	3D-Shooter – ca. 120 DM
4	**Donkey Kong 64**	RARE/NINTENDO	Jump&Run – ca. 70 DM
5	**Super Smash Bros.**	NINTENDO	Fightspiel – ca. 90 DM

Top 20

11 Half-Life (dt. Version)
VALVE/SIERRA – PC
(13) *Schade: Aller Voraussicht nach bietet die Dreamcast-Version keine Internet-Option*

12 Diablo II
BLIZZARD/HAVAS – PC
(12) *Ein Highlight der tollen Monsterklopperei sind die fünf langen Videosequenzen*

13 Pokémon Gelb
NINTENDO – GB
(15) *Mit Blitz-Monster Pikachu an Deiner Seite wirst Du zum weltbesten Trainer!*

14 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(10) *Ob's an der zweiten „Big Brother"-Staffel liegt? Sladdis Liebling verliert vier Plätze*

15 RE 3: Nemesis (dt. Version)
CAPCOM – PS
(17) *Es ist noch offen, ob es bei uns – wie in Japan – eine Dreamcast-Version geben wird*

16 Tony Hawk's Pro Skater 2
NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC
NEU! *Kaum vorgestellt, steigt das Sportspiel der lebenden Skaterlegende in die Charts ein*

17 Perfect Dark
RARE/NINTENDO – N64
(28) *Die britische Agentin Joanna Dark powert sich phänomenal erstmals in die Top 20!*

18 Tomb Raider IV
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
(18) *Das fünfte Lara-Abenteuer wird Weihnachten erwartet. Näheres auf Seite 10*

19 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(24) *Kaum ist das Oktoberfest abgebaut, geht es am Bildschirm munter weiter*

20 Dino Crisis
CAPCOM – PC, PS
(20) *Der virtuelle Jurassic Park mit seinen anspruchsvollen Rätseln bleibt Schlusslicht*

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Guy Gros

Die eine Hälfte der „Band ohne Namen" wartet auf die PS2!

Deutsche Raps mit eingängigen englischen Refrains sind das Markenzeichen der zwei Berliner. Bestätigt wurden Guy und Claus durch Erfolge wie „Boys" und „Take My Heart". Das neue englische Album „BON in the USA" von der Band, die früher wie eine Versicherung hieß, erscheint am 6. November.

1 Final Fantasy VIII (PS)
Clevere Rätsel, tolle Filmsequenzen und spannende Kämpfe sind die besten Zutaten

2 Pro Pinball: Fantastic Journey (PC)
Dem vierten Teil der beliebten Flipper-Reihe liegt das begnadete Original „The Web" bei

3 Tekken 3 (PS)
Stress in der Band? Von wegen! Hier können sich Guy und Claus ordentlich austoben

Internationale Charts

HOT in USA

Madden NFL 2001
EA SPORTS – PS, DC
Genre: Sportspiel
Zum Start der Footballsaison tackeln und kicken die USA nun auch virtuell

HOT in UK

Virtua Tennis
SEGA SPORTS – DC
Genre: Sportspiel
Die hervorragende Grafik und der hohe Spaßfaktor überzeugen die Briten

HOT in Japan

Dragon Quest VII
ENIX – PS
Genre: Rollenspiel
Wann das Monstersammeln in Europa und den USA erscheint, ist noch offen

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1 Buffy – Im Banne der Dämonen
FOX INTERACTIVE – PC, PS, DC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

2 Loose Cannon
DIGITAL ANVIL/MICROSOFT – PC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

3 Jet Set Radio
SEGA – DC
Genre: Sportspiel
Erscheinungstermin: Herbst 2000

DREAMCAST

1. **RE: Code: Veronica** – CAPCOM/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
2. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 90 DM
3. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 90 DM
4. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 90 DM
5. **Dead or Alive 2** – TECMO/ACCLAIM – Fightspiel – ca. 90 DM

GAME BOY

1. **Pokémon Rot/Blau** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
2. **Pokémon Gelb** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
3. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Action-Adventure – ca. 65 DM
4. **Dragon Quest Monsters** – ENIX/EIDOS – Adventure – ca. 65 DM
5. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 70 DM

Foto: BRAVO Archiv/Thorsten Eichhorst (1)

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
PS2: Sony Playstation 2
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.
Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören die „Turok"-Serie, „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo 2" und „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"- Serie, „Deus Ex" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".

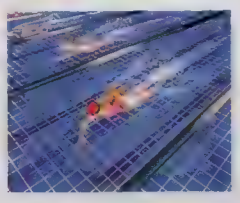
OFFICIAL VIDEO GAME

Erschaffe den perfekten Athleten

Sydney 2000

Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus • Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus
Authentische Austragungsstätten • Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Entwickelt von

Erhältlich für

PlayStation

PC CD

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. "TM © SOCOG 1996". Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2

Der Kalte Krieg ist wieder heiß! Im vierten „C&C"-Echtzeit-Strategical von Westwood erobern die Sowjets die USA im Sturm.

Alarmstufe Rot 2" beginnt mit einem Paukenschlag. Ausgerechnet die Freiheitsstatue, die in früheren Zeiten Immigranten aus aller Welt freundlich in Amerika willkommen hieß, wird belagert – noch dazu von sowjetischen Kriegsschiffen. Wie konnte es nur so weit kommen? In Westwoods Alternativwelt dürfen die Sowjets weiter nach der Weltherrschaft greifen, und im neuen Spiel scheinen sie tatsächlich ernst damit zu machen. Gleich in mehreren amerikanischen Städten tauchen sie auf, errichten ihre Basen und machen brave Amerikaner dank ihrer PSI-Fähigkeiten zu hörigen und willenlosen Sklaven.

Zu Beginn des Spiels musst Du Dich für eine der beiden Seiten entscheiden und einen der drei Schwierigkeitsgrade bestimmen. Wer schon mehrere „C&C"-Spiele bezwungen hat, darf sich dabei ruhig an die schwierigste Stufe heranwagen. Im Anschluss gilt es dann, jeweils zwölf Missionen erfolgreich zu bestehen. **Die Aufträge sind dieses Mal streng linear angeordnet, eine Auswahl an alternativen Missionen gibt es leider nicht.**

Der Spielablauf ist im Wesentlichen der alte: Bauanlage errichten, Rohstoffe sammeln, Truppen ausbilden und den Gegner besiegen. In bekannter isometrischer Perspektive, also von schräg oben, liegt auch das Spielfeld vor Deinen Augen. Es ist nicht dreh- oder zoombar, doch stehen drei Auflösungen von 640 x 480 über 800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel zur Auswahl. Gerade die kleinste Bildauflösung ist aber sehr unübersichtlich, und auch die Einheiten und Gebäude wirken hier sehr grobpixelig. Am besten spielt es sich eindeutig bei 1024 x 768.

Die Grafik hinterlässt einen etwas zwiespältigen Eindruck. Gerade die Landschaftsdarstellungen, insbesondere Grasflächen, Bäume und Wasseroberflächen, wirken farb- und leblos. Zudem wurde auf das aus „Operation Tiberian Sun" bekannte dynamische Schlachtfeld verzichtet, bei dem die Kampfhandlungen Spuren in der Landschaft hinterließen. Dies hatte zwar spielerisch kaum Auswirkungen, doch wirkte die Umgebung dadurch eindeutig realistischer.

Das amerikanische Verteidigungsministerium mit Sitz im Pentagon kann den Vormarsch der Sowjet-Truppen nicht stoppen und liegt gleich selbst in Schutt und Asche

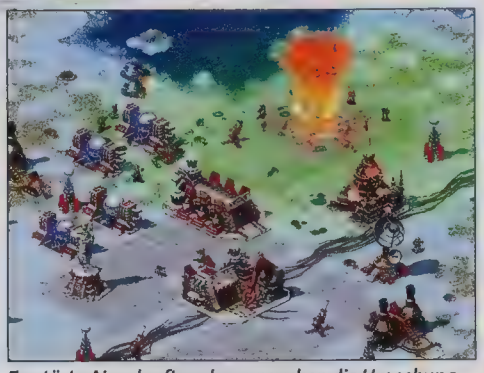
Der deutsche Schauspieler Udo Kier schlüpfte in die Rolle des Sowjets Yuri

Die Grafik von „Alarmstufe Rot 2" wirkt mitunter etwas trist und veraltet

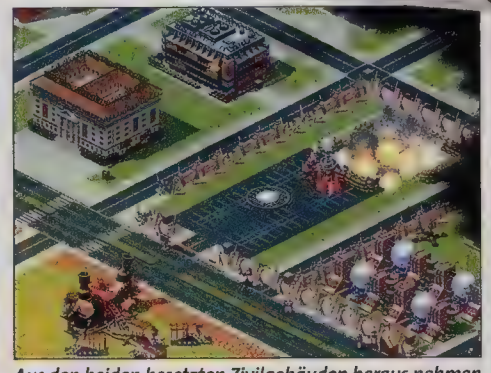
Einsatz in Manhattan: Sowjetische Kampftruppen bombardieren New York zu Wasser und aus der Luft

Während die gefährliche Atomrakete der Sowjets noch auf ihren Einsatz wartet, landen die Alliierten per Chronosphäre

Dank der Wetterkontrollvorrichtung können die Alliierten über Feindesland vernichtende Unwetter erzeugen



Zerstörte Atomkraftwerke verseuchen die Umgebung für einige Sekunden mit tödlichen Niederschlägen



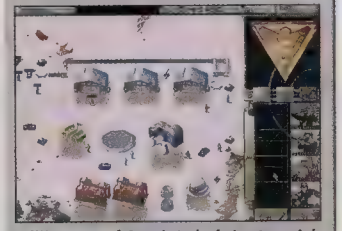
Aus den beiden besetzten Zivilgebäuden heraus nehmen die Infanteristen die Sowjet-Basis unter Beschuss

INFO

Rückblick auf die Serie

Mit dem namengebenden **„Command & Conquer"** begann 1995 eine der erfolgreichsten Spieleserien. Der Nachfolger **„Alarmstufe Rot"**, der inhaltlich vor Teil eins spielt, wiederholte 1997 den Erfolg.

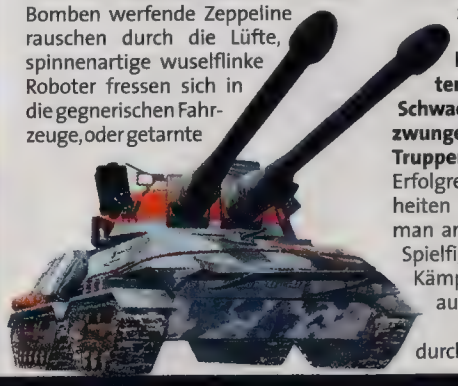
Das Spiel fand so viele Anhänger, dass gleich zwei Missions-CDs herausgebracht wurden. Hier wurden zum ersten Mal die Kämpfe in schicker SVGA-Grafik ausgetragen. Schon damals beeindruckten die gut besetzten Videosequenzen. So konnte man mitverfolgen, wie der Physiker Albert Einstein die Weltgeschichte mit einer Zeitmaschine veränderte und der Kampf um den fiktiven Rohstoff Tiberium entbrannte. **„Alarmstufe Rot 2"** greift diese alternative Weltgeschichte auf und setzt sie logisch und humorvoll fort.



Alliierte und Sowjets bekriegten sich schon im ersten „Alarmstufe Rot"

Wesentlich ansehnlicher sind dagegen die Städte. Auf fast jeder Karte gibt es mindestens eine architektonische Sehenswürdigkeit zu entdecken, sei es nun die Freiheitsstatue, das Pentagon oder der Eiffelturm. Die Zivilgebäude spielen diesmal eine wichtige taktische Rolle, denn sie können von einfachen Soldaten besetzt werden und bilden für vorrückende Gegner somit eine harte Nuss.

Viel Spaß hatten die Entwickler offensichtlich auch beim Design der neuen Einheiten. Dank der skurrilen „anderen" Weltgeschichte konnten sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Bomben werfende Zeppeline rauschen durch die Lüfte, spinnenartige wuselflinke Roboter fressen sich in die gegnerischen Fahrzeuge, oder getarnte Panzer erscheinen für den Gegner als harmlose Bäume. Witzig ist auch der „verrückte Iwan", der überall Bomben anbringen kann. Als praktisch erweisen sich die Morphingfähigkeiten der Infanteriebekämpfungsfahrzeuge, kurz IBFs. Je nachdem, was für ein Soldat hinter dem Lenkrad Platz nimmt, wird die Kiste zu Raketenwerfer, Panzer oder mobiler Werkstatt. Dumme Erntemaschinen gehören nun endgültig der Vergangenheit an: Während sich die sowjetische Ausgabe mit einem aufmontierten Maschinengewehr die Feinde vom Leib hält, beamt sich das US-Modell bei Gefahr einfach zurück zur heimischen Raffinerie.



Es fällt auf, dass es diesmal keine übermächtigen Einheiten gibt. Jede Einheit hat eine Schwachstelle – so ist man immer gezwungen, ein Team unterschiedlicher Truppentypen zusammenzustellen. Erfolgreiche und kampferprobte Einheiten werden jetzt befördert, was man an einem Abzeichen neben der Spielfigur erkennt. Solche bewährten Kämpfer halten nicht nur länger aus, sie treffen auch besser.

Die Bedienung ist wieder durchdacht, schnell erlernt und geht leicht von der Hand. **Besonders praktisch: das neue Baumenü, das in vier Bereiche unterteilt ist. Mühsames Scrollen durch die Bauleiste zur gewünschten Einheit entfällt damit.** Auch das Wegpunkte-System wird nun mit einer einzigen Taste bedient. Und last but not least: Wie in allen „C&C"-Teilen hat man sich bei den Zwischensequenzen wieder sehr viel Mühe gegeben.

Insgesamt nimmt sich der Neuling nicht so bierernst wie die Vorgänger. **Ein humoristischer Touch durchzieht das ganze Spiel und verleiht der angestaubten Serie endlich neuen Schwung.**

PC | PS | N64 | DC | D

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Echtzeit-Strategie für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Westwood/EA | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Abwechslungsreiche Missionen, fantasievolle Einheiten, erstklassige Videos

– Nur zwölf Missionen in jeder Kampagne, optisch teilweise enttäuschend

Gewohnt gut und jetzt auch noch mit viel Spielwitz – nur die Grafik hinkt hinterher

2

Text: Matthias Metzler

FORMEL EINS 2000

OFFIZIELL LIZENZIERTES PRODUKT

Schumis frühes Ausscheiden in Hockenheim oder der spektakuläre Massencrash in Monza sind passé. Mit „Formel Eins 2000" mischst Du die Karten neu!

Mit den durchgezogenen Häuserfassaden gehört der Kurs von Monaco nach wie vor zu den optischen Highlights

INFO

Top-Hit: das diesjährige F1-Finale in Malaysia

Der „Sepang International Circuit" in Malaysia ist erst seit 1999 Formel-1-Austragungsstätte. Auf dem Kurs von 5,557 km Länge überfuhr vergangenes Jahr Eddie Irvine (damals Ferrari) als Erster nach 55 Runden die Ziellinie. Michael Schumacher schaffte auf der äußerst schwierigen und abwechslungsreichen Strecke immerhin die schnellste Rundenzeit (im Qualifying wie auch im Rennen).

Neben vielen langsamen und schnellen Kurven sorgen die beiden prägnanten 800 Meter langen Geraden für Temporausch. Mika Häkkinen stellte hier 1999 mit 304,2 km/h den bisherigen Streckenrekord auf. Die Herausforderung an die Teams wird es sein, die Boliden auf die verschiedenen Ansprüche abzustimmen: zum einen, um über genügend Geschwindigkeit auf den Geraden zu verfügen, zum anderen, um zugleich auch ausreichend Abtrieb für die Kurven zu haben.

Wer dieses Jahr den Frontflügel vorn haben wird, erfährst Du bereits am 22. Oktober beim großen Finale der Formel 1.

Zum fünften Mal geht Sonys Formel-1-Racer an den Start. Doch die Konkurrenz schlief nicht, denn dieses Jahr schickten auch andere Softwarefirmen ihre offiziell lizenzierten PS-Simulationen auf die Pisten. Das neue Werk der Studio-33-Entwickler, die jüngst mit „Destruction Derby Raw" alle Crashtests bestanden (siehe SCREENFUN 8/00), ist dieser Konkurrenz nicht immer gewachsen.

Modern designte Menüs führen zwischen den üblichen Optionen sicher zu den Grand-Prix- oder Arcade-Rennen. So variierst Du problemlos Wetterbedingungen, Bremsbalance oder Aufhängung. Schade ist nur, dass die Auswirkungen der Setup-Modifikationen nicht in Statistiken dargestellt werden. Einsteigerunfreundlich sind zudem die Trainingsoptionen: Neben Lenk-, Brems- und Schalthilfe hätte sicher auch noch ein Trainingsmodus mit auf die CD gepasst.

Wer aber nicht zum ersten Mal in einem F1-Cockpit sitzt, wird auf den Kursen der 2000er-Saison ohne Frage seinen Spaß haben: Eine fast fehlerfreie und mit vielen Details gespickte Grafik sorgt neben deutschen Kommentatoren (wie immer die Herren von RTL...) und satten Sounds für eine packende Atmosphäre.

Ebenso beeindruckend wird der Zweispieler-Modus präsentiert, denn zum ersten Mal trittst Du zusammen mit einem Freund gegen das gesamte Fahrerfeld an und nicht nur gegen eine Handvoll Piloten. Der einzige Wermutstropfen dabei ist ein merkliches Ruckeln, sobald das Verkehrsaufkommen zu hoch wird.

Unterm Strich wirkt „Formel Eins 2000" aber leider wie ein blank polierter Aufguss des Vorgängers. Zwar wurden Team- und Streckendaten der aktuellen Saison gekonnt fürs Spiel umgesetzt, doch in punkto Langzeitmotivation haben die Entwickler ihre Chancen verschlafen. Außer netten Quizfragen während der häufigen Ladezeiten ist den Entwicklern nicht mal ein Szenario-Modus eingefallen.

Wer mehr als nur Bestzeiten fahren will, ist mit „F1 Championship Season 2000" von EA Sports besser beraten. Ansonsten erwartet Dich hier ein zumindest technisch erstklassiger Renner.

PC | PS | N64 | GBC | D

Formel Eins 2000

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Sony/Studio 33 | 1-2 Spieler

• unterstützt Dual Shock, NeGcon

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Erweitertes Regelwerk, komplettes Gegnerfeld im Zweispieler-Modus, aktuelle Lizenz

Unzureichende Trainingsoptionen, ruckeliger Zweispieler-Modus

Den Sprung aufs Siegerpodest knapp verpasst – die starke Konkurrenz bleibt weiter vorn

2

Schon im einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade machen es Dir die anderen Fahrer nicht leicht

Klares Info-Defizit: Alle Angaben zu den verschiedenen Teams und Fahrern sind äußerst dürftig ausgefallen

Die lange Tunnelkurve in Monaco ist eine der wenigen Chancen für die Fahrer, richtig Gas zu geben

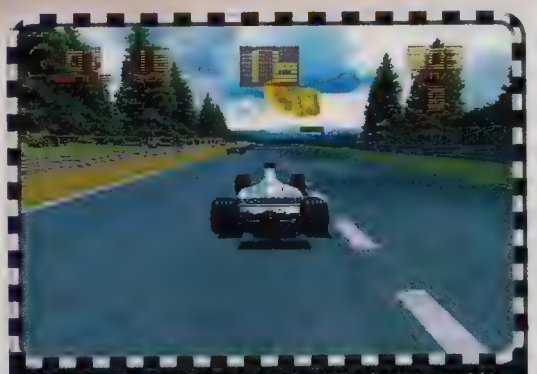
Damit Du auch in der Innenansicht das ganze Gegnerfeld im Auge behalten kannst, wurde das Cockpit mit zwei Mini-Außenspiegeln ausgestattet

SCREENFUN AKTION!

Die Lizenz zum Rasen: Wir verlosen 10 „Formel Eins 2000"-Spiele für die Playstation. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ob Mika auch dieses Jahr die Nase vorn haben wird, entscheidet sich spätestens am 22. Oktober in Malaysia

Praktische Hilfe: Zuschaltbare Info-Pfeile zeigen die Enge der nächsten Kurve an



Die Strecken im Arcade-Modus sind mit Checkpoints gespickt. Wer zu langsam ist, kann keine neuen Kurse freispielen

Im Zweispieler-Modus erwartet Dich das komplette Fahrerfeld, aber leider auch ein merkliches Ruckeln

Formel 1 von A bis Z

Das SCREENFUN-Lexikon

Abtrieb
Damit wird die Kraft bezeichnet, die ein Rennwagen auf die Fahrbahn presst. Durch die Bauweise des Boliden kann dies bis zum Vierfachen des Eigengewichts sein. Je höher der Abtrieb, desto stabiler liegt ein Auto auf der Straße.

Auslaufzonen
Dies sind die Sand-, Kies- oder Graszonen hinter den Kurven, um Autos abzubremsen, die unfreiwillig die Strecke verlassen haben.

Bodenhaftung
Die „Nase" und der Heckflügel pressen das Fahrzeug während der Fahrt auf die Piste. Dank dieses Abtriebs und des Unterdrucks unter dem Wagen (liegt an der Bauweise des Unterbodens) ist es theoretisch möglich, mit 300 km/h festgeklebt an einer Tunneldecke entlang zu fahren!

Boxenstopp
17 Mechaniker sind bei einem Boxenstopp ungefähr sieben Sekunden beschäftigt: drei pro Rad, zwei an den Wagenhebern, zwei weitere übernehmen das Tanken. Der Chefmechaniker überwacht den Boxenstopp mit dem „Lollipop"-Schild (s.u.)

Curbs
Curbs sind die rot-weißen Randsteine in den Kurven. Sie begrenzen die Strecke und verhindern, dass in der Kurve abkürzt wird.

Ersatzwagen
Ein Ersatzwagen wird eingesetzt, sobald eines der beiden „normalen" Rennautos eines Teams ausfällt. Während des Rennens ist der Einsatz des Ersatzwagens nur erlaubt, wenn ein Startabbruch erfolgt ist und ein kompletter Neustart des gesamten Rennens angesagt wird.

FIA
Die Fédération Internationale de l'Automobile (Internationaler Automobilverband) wurde 1904 in Bad Homburg gegründet. Heute liegt der Sitz der FIA in Genf und ihr gehören 115 Verbände an.

Grip
Durch fehlende Aerodynamik oder falsche Fahrwerkabstimmung hat der Wagen zu wenig Abtrieb und kann die Motorkraft nicht auf die Straße übertragen, ist somit also langsamer als möglich. Fahrer sprechen dann davon, zu wenig „Grip" zu haben.

Idealllinie
Das ist die Linie eines Kurses, auf der die Rennstrecke am schnellsten durchfahren werden kann. Da die Idealllinie der Bereich ist, der am häufigsten durchfahren wird, ist der Straßenbelag dort meist am saubersten und somit relativ rutschfest.

Lollipop
Das Schild, mit dem der Chefmechaniker dem Fahrer beim Boxenstopp zeigt, ob er mit dem Fuß noch auf der Bremse bleiben muss oder wieder losfahren kann.

Monocoque
Diese Bezeichnung steht für die einschalige Bauweise der Fahrerzelle eines Formel-1-Wagens. Diese besteht aus Kevlar, Kohlefasern und anderen Verbundstoffen.

Pole Position
Vorderster Startplatz für den schnellsten Fahrer der Qualifikation. Auch Rennführung.

Qualifying
Das einstündige Training am Tag vor dem Rennen, bei dem die Startaufstellung ermittelt wird. Für die Fahrer zählt jeweils die beste erzielte Zeit aus zwölf Runden.

Reifen
Es wird zwischen Trockenreifen, Intermediates und Regenreifen unterschieden.

Safety-Car
Ein Fahrzeug, das sich in einer Gefahrensituation vor den Führenden setzt und das Feld langsam auf der Strecke leitet, bis die Gefahr beseitigt ist. Überholen ist verboten.

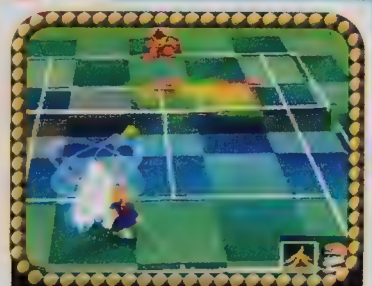
Telemetrie
Bezeichnet die ständige Funkübertragung der Motor- und Fahrwerksdaten vom Boliden zu den Ingenieuren in der Box.

Überrollbügel
Ein dickes Stahlrohr, das den Fahrer bei Überschlägen schützen soll.

Warm-up
Das Training am Morgen des Renntags. Es dient zur Feinabstimmung des Wagens.

Zeittraining
Deutsche Bezeichnung für das Qualifying.

Text: Michael Martin



Unten rechts wird in der „Bowser Stage" das verfügbare Bonus-Item angezeigt

Neben den Standard-Courts gibt's Privat-Plätze von Mario & Co. zu entdecken

Was haben Golf und Tennis gemeinsam? Gespielt wird auf Sand und Rasen – und Mario greift zum Schläger!

MARIO TENNIS

Die schönen Wiederholungssequenzen im TV-Stil sind rasant geschnitten

Schlagkräftiges Duo: Mario (r.) und sein Bruder Luigi (l.)

Fieslinge unter sich: Boo (o.), Bowser und Waluigi (u.)

Wo ist Jr.? Donkey Kongs Nachwuchs muss erst freigespielt werden!

Hektisch und turbulent – dafür extrem lustig und spannend: Im Doppel mit Freunden hast Du nur als Team eine Chance. Eigenbrötler gehen sang- und klanglos unter...

Elegante Ballwechsel, Millimeterentscheidungen und Hochspannung bis zum Schluss: Tennis ist nicht ohne Grund eine überaus beliebte Sportart. Mit „Virtua Tennis" (siehe SCREENFUN 9/00) hat Sega bereits gezeigt, wie realistisch eine Konsolen-Umsetzung aussehen kann. Doch wenn Mario zum Schläger greift, zählen ganz andere Kriterien: Hier stehen Spaß und Action im Mittelpunkt – und das ohne akribisches Studieren des Regelwerks.

Insgesamt geben sich 16 verschiedene Charaktere die Ehre – von Klempner-Kollege Luigi bis zu den Fieslingen Wario und Waluigi (siehe Tabelle rechts). Nur Donkey Kong Jr. und Shyguy sind nicht von Beginn an verfügbar, sondern müssen erst freigespielt werden.

Damit der Sieger des Matches nicht schon nach der Spieler-Auswahl feststeht, unterscheiden sich die Akteure gravierend in ihren Eigenschaften: Einige Cracks überzeugen durch Schnelligkeit oder Kraft, andere dagegen durch besondere Technik oder großen Trickreichtum. **Mario und Luigi sind als einzige Charaktere im Feld Allrounder, die alle Fähigkeiten beherrschen, und somit perfekt für Einsteiger geeignet.**

Im Turnier-Modus winken verschiedene Wettbewerbe, mit denen Du im Fall eines Sieges zusätzliche Courts freischalten kannst. Für eine Tennis-Umsetzung eher ungewöhnlich sind die weiteren Spiel-Varianten: Im „Ring Shot" sammelst Du Punkte, indem Du die Filzkugel durch goldene Ringe auf dem Platz beförderst. Unterschiedliche Zeitlimits oder eine begrenzte Anzahl an Bällen erschweren das Unterfangen.

Dazu gesellt sich die „Bowser Stage". Dort kannst Du verschiedene Gegen-

Herr der Ringe: Im „Ring Shot"-Modus gibt es vier verschiedene Varianten – das Grundprinzip bleibt aber immer unverändert

In der „Piranha Challenge" spucken die Pflanzen Bälle aus, die Du für Deinen Gegner unerreichbar zurückspielen musst

Im recht einfachen Turnier-Modus musst Du Dich bis zum „Star Cup" vorkämpfen

Die Aufschläge werden durch bunte Effekte optisch sehr dynamisch in Szene gesetzt – bei einem perfekten Service erscheint zudem ein „Nice!" (toll) über dem Spieler

Bowser hat sogar seinen eigenen Spiel-Modus

stände einsammeln, mit denen die Kontrahenten abgelenkt oder irritiert werden. Dabei entscheidet ein Zufallsgenerator, ob Du Deine Gegner per Schildkrötenpanzer unter Beschuss nimmst, sie mit Blitzen attackierst oder ihnen eine glitschige Bananenschale übers Netz wirfst. „Mario Kart"-Spielern kommt das eine oder andere Bonus-Item sicher bekannt vor.

Aber nicht nur der Umfang in „Mario Tennis" ist vom Feinsten – auch die Technik passt: Selten war der „weiße Sport" bunter. Kräftige Farben und vor Abwechslung nur so sprühende Effekte – alles in gestochen scharfer Optik – machen „Mario Tennis" zum bestaussehenden Sportspiel fürs N64.

Nur die Charaktere wirken in der Nahansicht etwas klobig, büßen dadurch aber nichts von ihrem unverwechselbaren Charme ein. Klasse ist auch der Sound: Die Musik variiert je nach Spielstand von gemütlich dudelnd bis hektisch spannend, ohne sich störend in den Vordergrund zu drängen. Nur das eine oder andere Geräusch, das die Spieler von sich geben, nervt auf Dauer.

Dennoch: Marios Einstand auf dem Tennisplatz hätte besser nicht ausfallen können. Nintendos Entwickler-Team beweist wieder einmal, dass alles, was es anpackt, Hand und Fuß hat – auch wenn gelegentlich ein Tennisarm dabei herauskommt...

Spannendes Duell: Luigi tritt gegen seinen bösen Widersacher Waluigi an

PC | PS | N64 | GBC | E/D

Mario Tennis

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 110 DM | Nintendo | 1-4 Spieler

- unterstützt Game Pak, Rumble Pak

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Spannende Spiel-Varianten, tolle Multiplayer-Modi, grafisch beeindruckend

– Keine frei wählbaren Turniere oder Wettbewerbe

Sportlich: Nach „Mario Golf" räumt der kleine Klempner auch auf dem Tennisplatz auf

1

Durch langes Drücken der Ⓐ-Taste löst Du einen gewaltigen Powerschlag aus

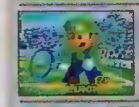
INFO

Die Tennis-Cracks

Von Beginn an warten 14 Spieler auf Dich. Die beiden Letzten muss man freispielen.

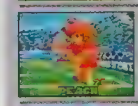
Mario
Besondere Fähigkeit: Allround-Spieler

Wario
Besondere Fähigkeit: extrem schlagkräftig

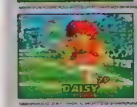


Luigi
Besondere Fähigkeit: Allround-Spieler

Waluigi
Besondere Fähigkeit: ausgezeichnete Technik



Peach
Besondere Fähigkeit: ausgezeichnete Technik



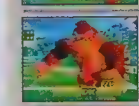
Daisy
Besondere Fähigkeit: ausgezeichnete Technik

Baby Mario
Besondere Fähigkeit: hohe Geschwindigkeit

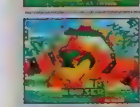
Toad
Besondere Fähigkeit: ausgezeichnete Technik

Yoshi
Besondere Fähigkeit: hohe Geschwindigkeit

Birdo
Besondere Fähigkeit: hohe Geschwindigkeit



Donkey Kong
Besondere Fähigkeit: extrem schlagkräftig

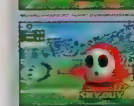


Bowser
Besondere Fähigkeit: extrem schlagkräftig

Paratroopa
Besondere Fähigkeit: sehr trickreich

Boo
Besondere Fähigkeit: sehr trickreich

Donkey Kong Jr.
Besondere Fähigkeit: extrem schlagkräftig



Shyguy
Besondere Fähigkeit: ausgezeichnete Technik

Text: Michael Stapf

HERRSCHER DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS

TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER SAGEN UND MYTHEN, EINE WELT VOLL TUGENDHAFTER HELDEN, FURCHTERRREGENDER MONSTER UND LAUNENHAFTER GÖTTER MIT DEM NEUEN AUFBAUSTRATEGIEHIT VON IMPRESSIONS:

Nahezu unbegrenzte Freiheit beim Städtebau und zahlreiche Geländestufen versetzen Sie selbst ins Schwärmen!

SIERRA™

www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

7 packende Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland, wo die Götter noch unter den Menschen wallen.

Verbesserte Spielsteuerung und überarbeitete Grafik eine Kombination, die einfach Spaß macht.

SPYRO
Year of the Dragon

„Year of the Dragon" ist bereits das dritte große Abenteuer des sympathischen Feuerspuckers und knüpft nahtlos an die starke Qualität der Vorgänger an.

Die Drachenfamilie ist vom Pech verfolgt: Da gönnt man sich ein gemeinsames Nickerchen, und schon werden die sonst so gut behüteten Dracheneier geklaut. Der Notstand wird erklärt, denn wenn der Nachwuchs nicht schleunigst gerettet wird, sind die Drachen vom Aussterben bedroht. Spyro, sein ewiger Libellen-Begleiter Sparx und Tiger-Freund Hunter werden durch den Tunnel in die Vergessene Welt geschickt, denn dort hat die Azubi-Hexe Bianca alle geklauten Eier versteckt.

Dabei finden sich „Spyro"-Kenner schnell zurecht, denn an der hervorragenden Steuerung hat sich nichts geändert. Doch auch Einsteiger haben es besonders leicht: **Jede von Spyros Fähigkeiten wird in den ersten Levels des Spiels ausführlich erklärt und kann in der Praxis sofort umgesetzt werden.** Die Rolle des interaktiven Handbuchs übernehmen dabei die gute Fee Zoe und Hunter.

Die Software-Schmiede Insomniac war fleißig und präsentiert mit „Spyro: Year of the Dragon" nicht nur das abwechslungsreichste, sondern auch das größte Abenteuer des lila Drachens. **Insgesamt gilt es 37 riesige Levels in fünf Welten zu durchkämmen, bis Du alle Dracheneier gefunden hast.**

Um bestimmte Areale betreten zu können, musst Du verschiedene Auflagen erfüllen: Hast Du Dir zum Beispiel nicht genügend Juwelen oder Eier geschnappt, bleibt Dir der Zugang verwehrt. Wie viele Juwelen und Eier in den verschiedenen Levels noch versteckt sind, kannst Du dem Atlas

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Hast Du da ein kleines Problem, um „Spyro" zu spielen? Ein ziemlich grundlegendes? Du hast keine PSone? Du hast die Chance, eine zu gewinnen! Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der putzige Yeti hört auf

Insgesamt 148 Mini-Drachen gilt es zu finden. Leicht nur die wenigsten – aber auch nicht zu schwer wie diesen

Heiße Sache: Puste drei dieser Feuerbälle mit Deinem Flammatem in den Kochtopf, um eine neue Sonne zu backen

Rhynocs und kein Ende. Zerstöre mit Sheilas Stampfattacke die pilzförmigen Häuser, um den Nachschub der wilden Truppe zu stoppen

Trendy: Die Rhynocs haben in jedem Level andere Klamotten an. Ramme sie mit Deiner Laufattacke, um sie zu beseitigen

Sgt. Byrd, der fliegende Pinguin, sieht zum Knuddeln aus

Die Sprungattacke ist Känguru Sheilas Spezialangriff

Geschafft! Hast Du alle Eier eines Levels gefunden, wird dies sofort angezeigt

Der Atlas informiert Dich über Deine Fortschritte in der jeweiligen Welt

Der Weltraumaffe Agent 9 ist gut bewaffnet

Die böse Hexe ist für den Eierklau verantwortlich. Ihre Schülerin Bianca macht Dir das Leben schwer

Diesen Mini-Boss besiegst Du nur, indem Du ihn in den Lavasee stößt. Leider versucht er mit Dir das Gleiche

Bevor Du mit Känguru Sheila spielen kannst, musst Du erst 300 Edelsteine sammeln und sie freikaufen

Auch auf dem Skateboard macht Spyro eine gute Figur. Im Skatepark kannst Du zwei Eier gewinnen

INFO

Was bisher geschah

- **Spyro the Dragon** (1998): Gnasty Gnorc, der Oberbösewicht des Spiels, ist ins Drachenland eingedrungen und hat alle Drachen in riesige Statuen verwandelt. Einzig und allein Spyro konnte der Untat entgehen und macht sich auf den Weg, seine Artgenossen zu retten und Gnasty Gnorc in seine Schranken zu weisen.
- **Spyro 2: Ripto's Rage** (1999): Nach dem Sieg über Gnasty sind Spyro und Libelle Sparx urlaubsreif. Doch der Teleport zum Strand wird manipuliert. Die beiden Freunde landen in einem fremden Land namens Avalar. Dessen Bewohner sollen sie von Ripto und seinen Gefolgsleuten befreien. Ihnen bleibt auch keine andere Wahl, denn der Rückweg führt nur an Ripto vorbei.

Auch Spyros erstes und zweites (Bild) Abenteuer erhielten Bestnoten

entnehmen, den Du mit der SELECT-Taste auf den Bildschirm holst.

Hier erfährst Du auch, wie viel Prozent des Spiels Du bereits entdeckt hast. **Dabei wirst Du nicht gezwungen, alle Geheimnisse zu lüften, denn auch mit weniger Eiern oder Juwelen in der Tasche geht's in den nächsten Abschnitt.** Sammler suchen natürlich so lange, bis jedes der 15.000 Juwelen und jedes der 148 Eier gefunden ist. Das kann allerdings Wochen dauern.

Da ist es gut, dass Spyro von vier weiteren spielbaren Charakteren Unterstützung bekommt: Sheila, das Känguru, Sgt. Byrd, der fliegende Pinguin, Bentley, der Yeti, und Agent 9, der Weltraumaffe, helfen ihm bei der Suche. Jede dieser witzigen Figuren hat nicht nur flotte Sprüche auf Lager – mit speziellen Fähigkeiten greifen sie Spyro unter die Flügel, um mit der bösen Hexe und ihrer widerspenstigen Rhynoc-Bande fertig zu werden. Sgt. Byrd zum Beispiel kann fliegen und mit seinem Raketenwerfer um sich schießen. Sheila besitzt dagegen enorme Sprungfähigkeiten und boxt sich durch ihre Levels.

Nicht nur Spyros Helfer sorgen für Abwechslung, auch die vielen Minispielchen, die in fast jedem Level zu finden sind, erhöhen den Spielspaß: Im Skatepark etwa beweist Du Dein Geschick im Umgang mit dem Skateboard. Unter Wasser lieferst Du Dir ein Rennen im High-Speed-Tunnel. Und in der Luft musst Du die schnellste Runde fliegen, bevor Du als Belohnung ein weiteres Drachenei erhältst.

Bitte nicht nach Mitternacht füttern!

Einige dieser Aufgaben lassen sich auf Anhieb bewältigen, bei anderen beißt Du Dir die Zähne aus. **Eins muss man den Programmierern jedoch lassen: Das Spiel wirkt an keiner Stelle unfair. Mit ein wenig Übung ist jede Situation zu meistern.**

Grafisch präsentiert sich das Abenteuer in gewohnt solider Qualität. Wer auf knallbunte, teilweise abgedrehte Comic-Grafik steht, wird wie immer nicht enttäuscht. Spyro- und Jump&Run-Fans greifen bedenkenlos zu.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Spyro: Year of the Dragon

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Insomniac/Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

+ Unmengen an Levels und Boni, starkes Leveldesign, ausgewogener Härtegrad

– Story könnte spannender sein, Grafik etwas detailarm

Gelungener Nachfolger mit frischen Ideen und vier abgefahrenen Zusatz-Charakteren

1

Text: Frank Glaser

Baldur's Gate II
Schatten von Amn

Ein Superzauberer klaut Seelen, strebt nach der Weltherrschaft und kann nur von Dir gestoppt werden. Das bislang größte Rollenspiel will mit Masse und Klasse verzaubern.

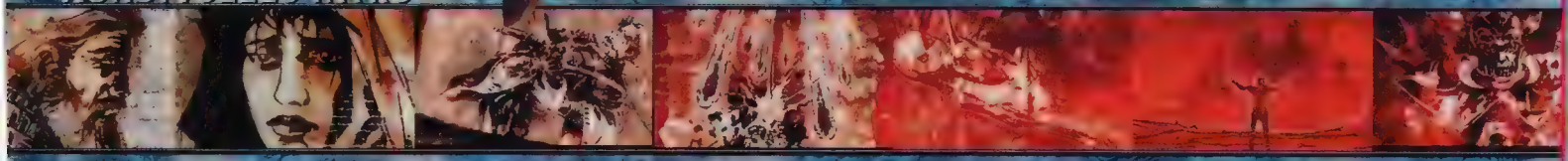
Drachen gehören zu den mächtigsten Geschöpfen an der Schwertküste

Dimensionstore und Feuerbälle: Feindliche Magier können Deine Mannschaft übelst zurichten

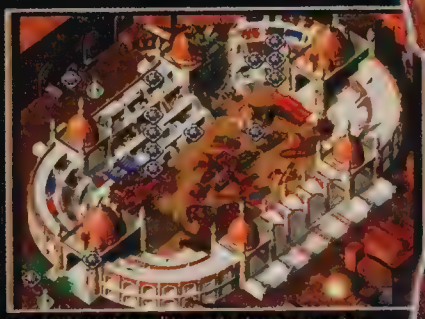
Der Mörder von Anomens Schwester heizt Deiner Party kräftig ein

Auftrag erfüllt, Erfahrung erworben! Getestet wurde die englische Version, das Spiel wird aber komplett deutsch erscheinen

Kunstvolles Intro

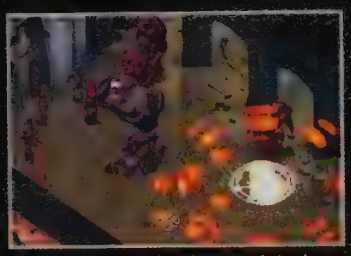


Trollschlacht: Die riesigen Zottelmonster lassen sich nur mit Feuer oder Säure töten



Das hilft: Auf den Übersichtskarten werden wichtige Punkte automatisch markiert

Gestatten, Dein Erzfeind: Supermagier Irenicus

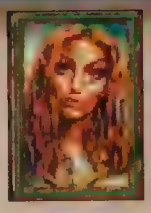


Chancenlos: Wer die Elementals in der Burg aktiviert, stirbt einen schnellen Tod

Der nette Drache hat seine Eier wieder und verkleidet den Trupp als Drow-Elfen

MITREISENDE GESUCHT

Minsc und sein Hamster – die zwei sind „Baldur's Gate"-Originale. Der deftige Kämpfer muss allein schon wegen seiner Sprüche mit!



Aerie kommt aus dem Zirkus. Sie ist eine nette kleine Elfe, die das gesamte Spiel über kräftige Angriffszauber praktizieren sollte.

Imoen ist von Anfang an dabei, zaubert ordentlich und wird dann gefangen genommen. Erst in Kapitel 4 kann die Lady wieder mitkommen.

Anomen ist anfänglich eine gute Wahl, da er sowohl heilen kann als auch als Fighter unterwegs ist. Keldorn rückt später an seine Stelle.

Jaheira ist eine Druidin, die recht zufriedenstellend kämpft und Deine Truppe vor allem mit prima Beschwörungen (Tiere, Feen) unterstützt.

Malia kommt mit, wenn Du die de'Arnise-Burg von Trollen befreist. Als Diebin/Magierin ist sie sehr sinnvoll und ein guter Ersatz für Yoshimo.

Yoshimo macht sich als Dieb sehr gut, um Fallen aufzuspüren oder Truhen zu knacken. Allerdings kann er leider keine tollen Rüstungen anlegen.

Korgan Bloodaxe ist ein Paladin, der besser draufschlagen kann als Anomen und ein paar wunderschöne defensive Zauber auf der Pfanne hat.

INFO

Neu und mächtig: Zauberer und Zauberin

In „Schatten von Amn" werden drei neue Charakterklassen mit je besonderen Eigenschaften eingeführt (Zauberer, Barbar und Mönch). Vor allem die Hexerei ist interessant. Großer Vorteil: **Deine Spielfigur ist nicht auf „Spell-Slots" beschränkt, sondern kann jeden der bekannten Sprüche mehrfach pro Tag einsetzen.**

Allerdings gibt's dabei einen großen Nachteil. Dein Charakter lernt nur Sprüche bei Beförderungen – das Kopieren von einer Spruchrolle ins Zauberbuch funktioniert nicht. Folglich musst Du hier mit viel weniger verschiedenen Zaubersprüchen auskommen.

Die Qual der Wahl: Aus 18 Sprüchen darfst Du anfangs nur zwei auswählen

Dieser Kerl gehört zu der übleren Sorte Mensch: Irenicus, seines Zeichens Magier aus Leidenschaft, hasst alles Lebende, tötet zum Spaß und ist von Kopf bis Fuß größenwahnsinnig. Du kannst ihn nicht besonders leiden, denn erstens wurdest Du von ihm gefangen, später auch gefoltert, und zweitens hat man Deine Lieblingsgefährtin Imoen wegen dieses Dummkopfs eingelocht. Dein Ziel in „Baldur's Gate II" ist es also, Imoen zu befreien und Irenicus den Marsch zu blasen.

Doch so schnell, wie er gelesen ist, lässt sich dieser Plan nicht verwirklichen – denn mit „Schatten von Amn" kommt das wahrscheinlich größte Rollenspiel auf Dich zu, das es je gab.

Die Geschichte um Deinen Hauptcharakter und den Zauberer Irenicus zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel, das ansonsten eher einer Kurzgeschichten-Sammlung gleicht – Krimis, Fantasy-Storys, Liebesgeschichten und Dramen vermischen sich zu einem großen Ganzen. Dabei spielt Dein anfangs erstellter Charakter eine Hauptrolle, wie natürlich auch die Mitglieder, die Du im Laufe Deiner Reise für Deine Truppe (Party) rekrutierst.

Um an das Ziel aller Ziele zu gelangen, müssen unzählige kleinere und größere Missionen im Lande Amn und seiner Hauptstadt Athkatla erfüllt werden. Da säuberst Du eine Burg von Trollen, rächst den Mord an der Schwester eines Freundes oder mogelst Dich in die Gilde der Schattendiebe. Später beschaffst Du sogar einem riesengroßen, supernetten Drachen seine geklauten Eier wieder.

Die Steuerung ist grundsätzlich aus „Baldur's Gate" oder „Planescape: Torment" bekannt. Du schickst Deine bis zu sechsköpfige Truppe (Auswahl siehe oben) per Mausklick über die von schräg oben gezeigte Landschaft. Auf Knopfdruck greifen Deine Helden an oder feuern Zaubersprüche gegen den Feind.

Das Kampfsystem greift dabei auf die „AD&D"-Regeln zurück – dem bekanntesten Regelwerk für Rollenspiele, die man mit Papier und Stift spielt. Zwistigkeiten lassen sich sowohl in Echtzeit als auch rundenbasiert steuern. Neu ist, dass man bei besonders harten Kämpfen nicht länger verzweifeln muss, sondern einfach den Schwierigkeitsgrad herunterdreht. Angenehm!

Zudem gibt's ein paar kleine Detailverbesserungen und drei neue Charakterklassen. Rollenspiel-Fans finden wieder unbändigen Spaß über Wochen. Für Profis ist „Schatten von Amn" dabei eine echte Offenbarung. **Einsteiger werden aber wegen der Komplexität, der Textlastigkeit und der erdrückenden Masse an Items und Zaubersprüchen ziemlich frustriert die Segel streichen.** Nur wer sich in die Materie beißt, wird dieses Spiel lieben lernen.

PC | E/D

Baldur's Gate II: Schatten von Amn

Rollenspiel für Profis

ca. 90 DM	Interplay	1-6 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 980 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 2,8 GB HD, 3D-Karte

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 1

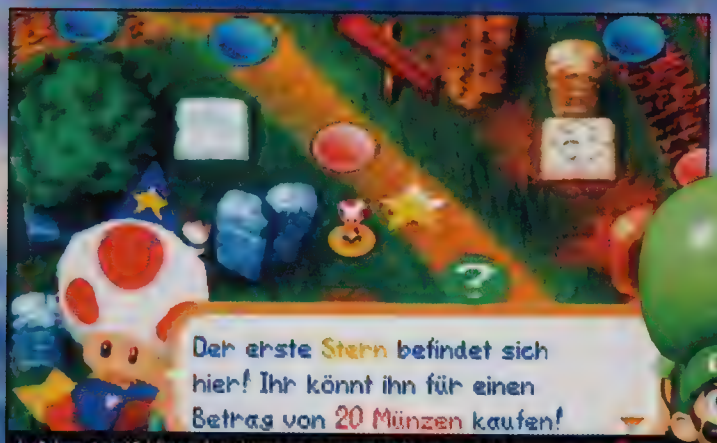
Famose Story, hunderte, abwechslungsreiche Aufträge, tolle Atmosphäre

Nach wie vor unsaubere Computerintelligenz, für Einsteiger ungeeignet

Monumentales Fantasy-Abenteuer, an dem Profis wochenlang ihren Spaß haben werden

2

Text: Knut Gollert



Auf dem Spielfeld werden Sterne gesammelt. Sie zu erreichen ist reine Formsache. Aber Du brauchst auch noch 20 Münzen dafür

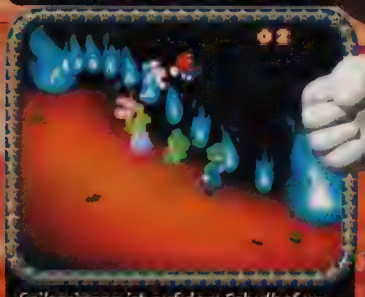
Auf dem Weg warten viele Minispiele. Als Holzfäller brauchst Du Taktgefühl und musst schnell, aber immer schön gleichmäßig die Ⓐ- und Ⓑ-Knöpfe drücken

Querbeet: Unter diesen sechs Figuren darfst Du Dir eine aussuchen

MARIO PARTY 2

Spiel, Spaß und gute Laune! Triff Dich mit Mario und seinen Freunden und feiere eine bunte „Party“!

Wer reich ist, darf schummeln: Der Item-Shop bietet nützliche Extras



Seilspringen ist auf dem Schulhof ungefährlicher – da brennt die Leine nicht

Howdie, Pilger: Klempner Mario ist auch im Wilden Westen bekannt

Wahnsinn, wie lustig simple Brettspiele heute noch sein können! Nach dem großen Erfolg von „Mario Party“ war eine Fortsetzung praktisch schon vorprogrammiert. Mario, Luigi und andere bekannte Figuren aus dem Nintendo-Universum messen ihre Kräfte beim Wettkampf. In „Mario Party 2“ müssen fünf Länder vom schurkischen Bowser befreit werden. Wem die zweifelhafte Ehre zuteil wird, dem Krötenkönig Paroli zu bieten, das soll durch Minispiele ermittelt werden.

Auf brettspielartigen Oberflächen kämpfen sich bis zu vier Spieler der Reihe nach durch unterschiedlichste Territorien – auf der Suche nach Geld und nach Sternen. Wenn alle vier Konkurrenten gewürfelt und ihren Zug gemacht haben, müssen sie in einem Minispiel gegeneinander antreten, das per Zufallsgenerator ausgewählt wird. Doch auch zwischen diesen heißen Matches kann eine ganze Menge passieren: Einige Felder bescheren ihren Gästen wahre Goldregen, andere (wie zum Beispiel die Koopa-Bank) nehmen ihnen die Münzen wieder ab. Hinzu kommen noch Rücksetz- oder Abkürzungsfelder. Irgendwo auf der Karte wartet Toad mit einem Stern auf denjenigen, der ihn zuerst erreicht und die Gebühr von 20 Goldmünzen entrichten kann. Wer nach einer frei wählbaren Anzahl von Zügen die meisten Sterne hat, gewinnt.

Während es auf der Oberwelt noch relativ gesittet abläuft, geht es in den Games richtig zur Sache. Da wird auf beste Freunde und Blutsverwandtschaft keine Rücksicht mehr genommen. Wer die Möglichkeit hat, einen Mitspieler aus dem Rennen zu kicken, der nutzt sie auch! Auf einen Racheakt sollte man sich allerdings schon mal einstellen, denn die nächste Runde kommt bestimmt!

Wenn Ungeübte nicht als Punktekuh von den anderen Partygästen gemolken werden möchten, empfiehlt

Alle Spiel-Länder in „Mario Party 2“

Piraten-Land

Bei den Piraten herrschten zwar raue Sitten, aber dieses Land ist sehr einfach

Western-Land

Die Wilden Westler suchen einen neuen Sheriff, der sich mit Bowser anlegt

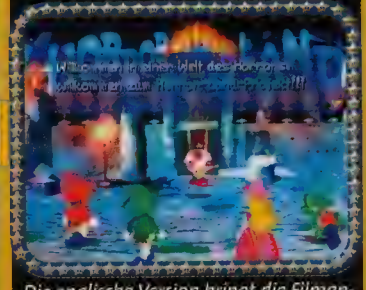
Space-Land

Im Weltraum gibt's jede Menge Hi-Tech. Oft nützt sie, manchmal stört sie

Mystery-Land

Das raffinierteste Spielfeld: Um weiterzukommen, musst Du Rätsel knacken

Horror-Land-Projekt



Die englische Version bringt die Filmanspielung auf „Blair Witch Project“ besser

Regel-Land

Hier geht es ganz besonnen zu: Die Spielregeln werden im Detail erläutert

INFO

Kommt's von Hudson, macht's der Runde Spaß

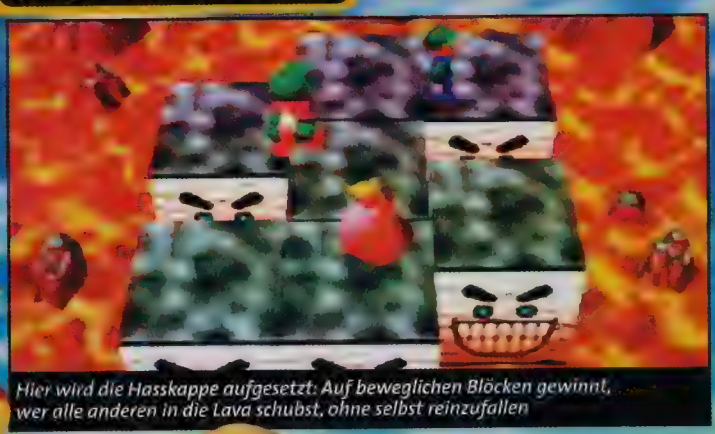
Das 1973 gegründete japanische Unternehmen Hudson Soft genießt weltweit den Ruf, die besten Mehrspieler-Spiele hervorgebracht zu haben.

Mit der **„Bomberman“**-Reihe (auf dem Amiga und anderen älteren PC auch als **„Dynablaster“** bekannt) vergoldeten sie so ziemlich jede Konsole, die in den vergangenen 20 Jahren erschien. Besonders für die PC-Engine-Konsole von NEC, die leider nur in Japan und den USA erschienen ist, erwies sich Hudson Soft als zuverlässiger Lieferant von unterhaltsamen Jump&Runs und knackigen Geschicklichkeitsspielen.

Zur Zeit werden bei Hudson Soft unter anderem **Spiele für Handys** entwickelt.

Bombenstimmung: Zumindest ein „Bomberman“ sollte man besitzen

Turbanträger Toad gibt den Schiedsrichter und hütet die teuren Sterne



Hier wird die Hasskappe aufgesetzt: Auf beweglichen Blöcken gewinnt, wer alle anderen in die Lava schubst, ohne selbst reinzufallen

sich ein Besuch im Regel-Land. Dort werden die Spielregeln erklärt. Bereits bestandene Herausforderungen kann man in einer Art Freizeitpark nach Herzenslust weitertrainieren. Daneben warten unter anderem eine Wildwest-Welt, eine Piratenbucht sowie ein Zauberwald und eine Raumstation auf die Rasselbande (siehe Kasten oben).

Trotz kunterbunter, aber unspektakulärer Grafik und mäßiger Musikuntermalung hält die „Mario Party 2“ ihre Gäste lange bei Laune. Solltest Du alleine vor Dich hin zocken, wird's aber schnell öde: Zwar lassen sich die anderen Figuren auch vom Computer steuern, aber das macht längst nicht so viel Spaß. In diesem Fall gehen auch die Wartezeiten zwischen den Zügen gehörig auf die Nerven. Ein weiterer Minuspunkt: die ständigen Wiederholungen der gleichen Minisiele. Die themenbezogenen Karten sehen zwar total unterschiedlich aus, doch das ewig gleiche Spielprinzip vom „Der Reihe nach würfeln“ ermüdet und verkommt allmählich zu unwillkommenem Zwangspausieren zwischen den kurzweiligen Abwechslungen.

Ein Genre-Meilenstein wie „Bomberman“ ist „Mario Party 2“ zwar nicht, aber Hudson Soft (siehe Info-Kasten) hat wieder einmal ein sehr schönes Multiplayer-Spiel entwickelt. Dank der vielen, vielen kleinen Gags und Anspielungen werden besonders Mario-kundige N64-Besitzer ein Supervergnügen daran haben.

PC | PS | **N64** | DC | D

Mario Party 2

Spielesammlung für Einsteiger

ca. 120 DM | Hudson/Nintendo | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Verschiedene und themenbezogene Felder, lustige Minispiele, zu viert witzig

Allein kaum spannend, Minispiele wiederholen sich häufig

Ein kurzweiliger Mehrspieler-Spaß für Jung und Alt. Allein wird's leider bald langweilig

2

Die schöne Prinzessin durchforstet das Mystery-Land mit Tropenhut

Verbündete auf Tauchstation: Beim Torpedoboot-Fahren gibt's Zweierteams

Die Koopas wollen stets nur Dein Bestes: Ohne Bares kommst Du nicht weiter

Text: Christian Henning

Die Sims – Das volle Leben

Rockmusiker oder Sektenführer? „Das volle Leben" bietet viele neue Berufe

Tapetenwechsel bei den Sims: Mit der Zusatz-CD kannst Du endlich Dein persönliches Traumhaus bauen.

So kann's gehen, wenn Du zu viel Zeit mit Deinem Chemiebaukasten verbringst. Deine Frau ist über Nacht zum Zombie geworden und verschreckt die ganze Nachbarschaft. Vielleicht hättest Du den frisch gebrauten Zaubertrank doch nicht an ihr ausprobieren sollen...

In der Zusatz-CD „Die Sims – Das volle Leben" wirst Du nicht nur als Hobbylaborant tätig, sondern kannst Dich auch in so abwegigen Berufszweigen wie Wahrsager, Sektenführer oder Telefonsex-Dame versuchen.

Das sauer verdiente Geld steckst Du in massenhaft neue Einrichtungsgegenstände sowie schicke Tapeten- und Teppichmuster. **War das Wohnumfeld der Original-„Sims" noch deutlich an öde amerikanische Vorstädte angelehnt, so stehen jetzt Ritterburg oder Las-Vegas-Kitschdesign zur Verfügung.** Entsprechend kannst Du Deinen digitalisierten Schutzbefohlenen edle Rüstungen oder vibrierende Liebesnester in die Wohnung pflanzen.

Ist noch Bares übrig, kaufst Du eine kubanische Voodoo-Puppe und piesackst mit Hilfe von Nadelstichen Deine unsympathischen Nachbarn. Auch besonders lohnend: der Erwerb einer arabischen Wunderlampe. Mit etwas Glück schenkt Dir der Flaschengeist einen Topf Gold. Ist er dagegen schlecht aufgelegt, zaubert er Dir eine Kakerlakenplage ins Wohnzimmer.

Das ist zwar alles ganz nett und wird echte Fans sicher in verstärkte Designerwallungen versetzen, doch als Otto-Normal-Sim darfst Du weiter mit dem Originalprogramm spielen und hast trotzdem genug zu tun. Neue Tapetendesigns lädst Du Dir einfach aus dem Internet: *www.thesims.com/de/*

Gut geschnitzt ist halb gewonnen: An der Werkbank kannst Du Deinen eigenen Gartenzwerg zurechtraspeln

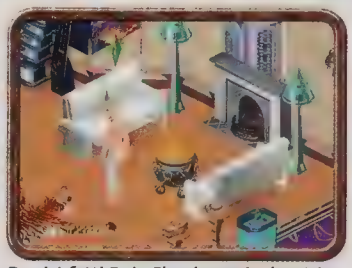
Mehr Spaß beim Sex: Verwegene Naturen stecken Geld in ein kuscheliges Vibratorbett und lachen sich kaputt

TiPPS

Riskanter Liebestrank

Es klappt nicht mit dem Nachbarn? Deine Mitbewohner sehen Dich am liebsten von hinten? Kein Problem mehr – dank Biochemie! Kauf Dir ein Heimlaboratorium und fang an zu experimentieren.

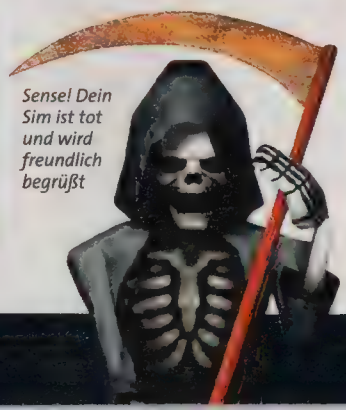
Mit der nötigen Übung braust Du einen praktischen Liebestrank, der garantiert jeden rumkriegt. Doch Vorsicht, Chemieanfänger vergreifen sich des Öfteren bei den Zutaten. Ein Schluck zu viel am falschen Zaubertrank und der potenzielle Heiratskandidat wird zum Frankenstein oder taucht als Doppelgänger mit fiesen Eigenschaften auf.



Das ist fett! Dein Flaschengeist hat Dir einen dicken Topf Gold geschenkt

Besser schizophren als ganz allein. Dank Zaubertrank erschaffst Du ein Double

Modernes Eheleben: Herr Sim greift zur Flasche, Frau Sim wendet sich ab



Sensei Dein Sim ist tot und wird freundlich begrüßt

PC | D

Die Sims – Das volle Leben

Zusatz-CD für Einsteiger bis Profis

ca. 40 DM | Maxis/Electronic Arts | 1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 440 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 440 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Massig neue Möbel und Einrichtungsgegenstände, neue Berufskarrieren

– Keine spielerischen Verbesserungen, Grafik nicht immer ruckelfrei

Kreuzbrave Zusatz-CD, die das Leben der Sims nur unwesentlich aufregender gestaltet

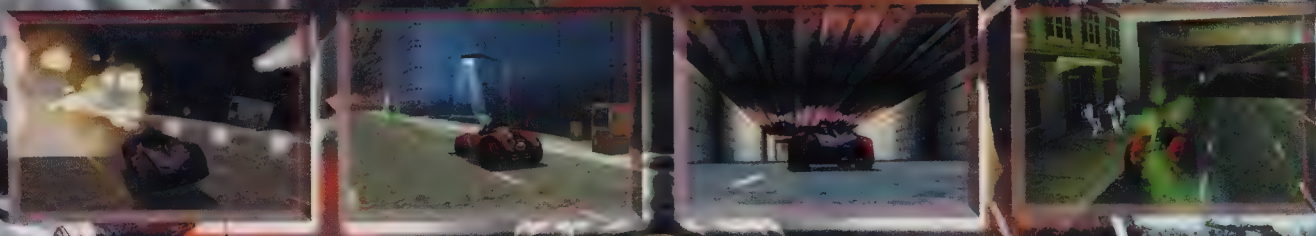
2

Text: Volker Weitz

CARMAGEDDON

TDR 2000

Total Destruction Racing-
Es gent weiter!



INCLUDING MUSIC FROM
UTAH SAINTS & PLAGUE

©1997-2000 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Carmageddon is a registered trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd.SCi & TDR 2000 are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd.
E&EO. Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN.UK:
Tel: +44 (0)20 7585 3308 Fax: +44 (0)20 7924 3419.

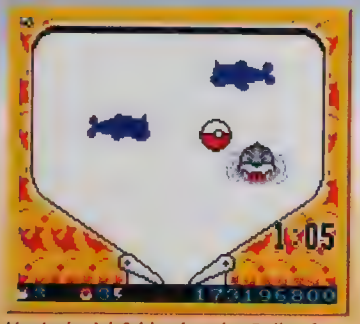
www.carmageddon.com www.sci.co.uk

TORUS GAMES www.torus.com.au

SCi™

Pokémon Pinball

Nachdem Du alle Digda in den Boden gestampft hast, erscheint Digdri



Versteckspiel: Schleudere den Ball auf Jurobs Kopf, sobald es auftaucht

Die Pokémon haben sich in zwei Pinballtischen versteckt. Mit dem Pokéball schnappst Du sie!

In „Pokémon Pinball" schleuderst Du den Pokéball auf Pikachu (l.), Enton (r.), Mauzi (o.) & Co.

Nach Rollenspiel, Duell-Arena und Fotosafari laden Nintendos Pokémon zum Flippervergnügen ein: Wie in den vergangenen Abenteuern stöberst Du nach allen Monstern, um sie via Pokéball zu fangen. Der eingebaute Pokédex registriert dabei alle entdeckten und gefangenen Wesen.

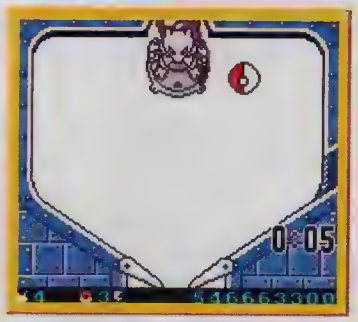
Vor Spielbeginn wählst Du zwischen dem roten und blauen Flippertisch. Die meisten Pokémon sind auf beiden Varianten vertreten, einige verbergen sich jedoch nur in einem der beiden Tische.

Du startest die Jagd mit drei Bällen: Wie in einem echten Flipper saust Dein Ball kreuz und quer über den Tisch, hämmert gegen Bonusfelder sowie Schalter und kullert bei Pech über einen Seitenpfad ins Aus. Dank eingebautem Rumble-Motor rüttelt's bei jedem Treffer. Mit zwei Schlägern schleuderst Du den Ball gezielt auf Bumper und in Mulden, um Reise- und Schnappmodus einzuleiten.

Im Reisemodus wechselst Du zwischen den verschiedenen Orten der Pokémon-Welt, wie Alabastia, Safarizone und Zinnoberinsel. **Ähnlich wie im Rollenspiel entdeckt man an jedem Platz unterschiedliche Monster.** Hast Du Dein Wunschziel erreicht, schleuderst Du den Ball je nach Spieltisch in Knofensas oder Austos' Mund, um den Schnappmodus zu starten: In der Mitte des Flippers erscheint ein zufälliges Pokémon, das Du mit Schüssen auf wechselnde Bonusfelder fängst.

Die eingebaute Bestenliste speichert für jeden Tisch die fünf höchsten Punktezahlen und den Namen des Spielers. Der Game-Boy-Drucker bringt Deine Höchstleistungen zu Papier. Und über die Infrarot-Schnittstelle des Game Boy Color kannst Du Deine Rekorde auf das Modul eines Freundes übertragen.

Schnapp Dir Mauzis Münzen: Wer mehrere am Stück abräumt, erhält Combo-Bonus



Mewtu erwartet Dich auf seinem Thron: Vermöble den Gegner mit dem Pokéball!

Hinter der beweglichen Mauer (links oben) befindet sich eine Evolutionshöhle

Magnetisch: Der Pfeil in der Mitte schleudert den Ball in die angegebene Richtung

INFO

Glücksspiel

Um mächtig Punkte abzuräumen oder die fünf geheimen Bonuswelten zu entdecken, startest Du den **Einarmigen Banditen**: Hier erwarten Dich massig Bonuspunkte, Extrabälle und Punkte-Multiplikatoren.

Mit etwas Glück erhältst Du obendrein Zutritt zu den **Arenen von Digda, Mauzi, Gengar und Jurob**. Wer die vier Bonuslevels gemeistert hat, der darf zum Duell gegen den mächtigen **Mewtu** antreten: Das Pokémon versteckt sich hinter rotierenden Schutzschilden, die Du mit gezielten Schüssen beseitigen musst. Anschließend nimmst Du Mewtu aufs Korn und kassierst für jeden Treffer satte 50 Millionen Punkte.

Der Einarmige Bandit: Mit etwas Glück erhältst Du bis zu 9.000.000 Punkte

PC | PS | N64 | GBC | D

Pokémon Pinball

Flippersimulation für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Nintendo | 1 Spieler

- unterstützt Drucker, Infrarot-Schnittstelle

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Simple Steuerung, viele Geheimnisse, hervorragender Rumble-Effekt

Kein Multiball-Modus, manche Pokémon sind übertrieben schwer zu finden

Erstklassiger Flipper: Die tischübergreifende Pokémon-Suche garantiert Langzeitmotivation

1

Text: Oliver Ehrle

Wer stellt sich dem ultimativen Pokémon Showdown?

Warner Bros. Präsentiert

POKÉMON
Der Film

Jetzt neu auf Video!

- Mit dem Kurzfilm „Pikachus Ferien"
- Plus Vorschau auf den zweiten Kinofilm
- Inklusive nie veröffentlichter Pokémon-Szenen z. B. „Wie Mewtu entstand"

AUCH AUF DVD VIDEO

Nintendo

© 1997, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, Shogakukan, JR KIKAKU ©PIKACHU PROJECT 98. ©2000 Warner Home Video

Disneys Aladdin – Nasiras Rache

Arabische Nächte sind lang: Hilf Aladdin in seinem ersten 3D-Abenteuer, Großwesir Dschafar und die Hexe Nasira zurück in die Wüste zu schicken.

In Nasiras Höhle muss Dschinni schon mal als Surfbrett herhalten

Besiegte Gegner lösen sich in Rauch auf und hinterlassen dabei nützliche Items

Aufruhr im Morgenland: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion nimmt die teuflische Nasira den Sultan und Prinzessin Jasmin als Gefangene. Nebenbei versucht die Hexe einen Talisman zu erschaffen, der ihren Bruder Dschafar zum Leben erwecken soll. Zeit für Aladdin, sich mit Flaschengeist Dschinni auf den Weg zu machen, um Nasira das Handwerk zu legen.

Gejagt von Tempelwachen, kämpft sich Dein Held durch Agdabah. Er springt und rennt durch die Levels, sammelt Münzen ein und hält nach roten Edelsteinen oder Dschinni-Groschen Ausschau. Letztere kannst Du am Ende eines Levels in einen Wunschautomaten werfen und auf diese Weise in Extraleben oder andere Boni umwandeln. **Neun Welten gilt es insgesamt zu durchstreifen, bevor im Orient wieder Recht und Ordnung herrschen – eine durchaus langwierige Angelegenheit.**

Wie schon in seinem ersten Jump&Run auf Super Nintendo und Sega Mega Drive ist Aladdin mit einem Säbel ausgerüstet. Zudem kann er wieder Wurfgeschosse wie Äpfel einsammeln, die Du den Gegnern an die Birne werfen kannst. Benommen taumeln die Kerle dann durch die Gegend und können Dir nicht mehr gefährlich werden. Die Früchte erfüllen allerdings noch weitere Funktionen: In Minispielchen musst Du damit Tauben von einer Wäscheleine verjagen, Bilder bewerfen oder Schalter aktivieren.

Alles in allem vereint „Aladdin: Nasiras Rache" alle Aspekte eines typischen 3D-Jump&Runs. Die Levels sind geradlinig und übersichtlich. Viele kleine Rätsel wechseln sich mit friemeligen Hüpfeinlagen und Kämpfen ab. Leider schwenkt hier die Kamera etwas zu hektisch um die Spielfigur. Ansonsten sucht man vergebens nach unverbrauchten Ideen: Die Knobeleien beschränken sich auf simples Gegenstände suchen oder Schalter umlegen.

Angenehm heben sich die vielen fairen Checkpoints und Speichermöglichkeiten hervor. Zudem verdient die Soundkulisse mit erstklassiger Musik und den deutschen Synchronsprechern des Kinofilms ein dickes Lob.

Knifflig: Um die Rätsel im Palast zu lösen, braucht es den einen oder anderen Versuch

INFO

Aladdin – Der Film

Die Geschichte von dem Straßenjungen Aladdin, seinem Flaschengeist Dschinni und der bezaubernden Prinzessin Jasmin wurde 1992 von den Disney Studios aufgegriffen und verfilmt. Im November 1993 lief der 90-minütige Zeichentrickfilm mit großem Erfolg in den deutschen Kinos an.

Regie führten John Musker und Ron Clements. Musikalisch verlieh der Star-Komponist und achtfache Oscar-Gewinner Alan Menken dem Film eine ganz besondere Note. Menken zeichnete unter anderem auch für die Melodien in „Arielle die Meerjungfrau" und „Die Schöne und das Biest" verantwortlich.

Die deutsche Stimme Dschinnis wurde übrigens von dem Komiker Peer Augustinski gesprochen.

Mit den gesammelten Dschinni-Groschen probierst Du Dein Glück am Automaten

Auch Seilschwingen will gelernt sein, sonst geht's rasant in den Abgrund

Um Aladdin aus dem Verlies zu befreien, schlüpfst Du in die Rolle des Affen Abu

PC | PS | N64 | D

Aladdin: Nasiras Rache

Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Disney/Sony	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3	Sound 1	Dauerspaß 2

+ Ohrwurmverdächtiger Disney-Soundtrack, gelungene Sprachausgabe, tolles Flair

− Häufige Grafikfehler, keine Innovationen, unruhige Kamera, nervige Abschnitte

Kein Märchen aus 1001 Nacht, dafür aber ein sehr solides Jump&Run für Genre-Fans

2

Text: Michael Stapf

Der neue MAGIX music maker generation 6

Music + Video Creation für PC und Internet

DM/SFR 99,– ÖS 699,–
(unverbindl. Preisempfehlung)

„Meine Musik, mein Video, meine Welt und alles per Klick ins Internet"

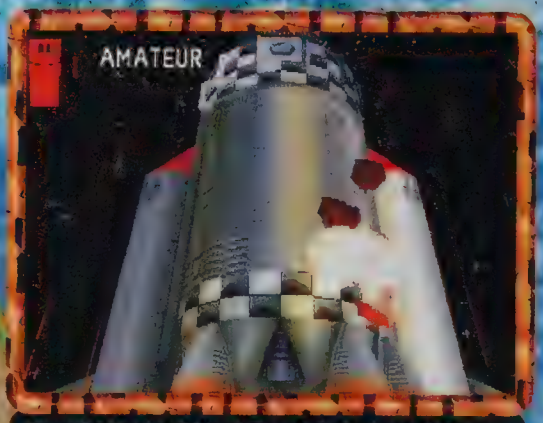
- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Karaoke-Funktion
- 6 virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- Sound + Video-Download, Internet-Session, Web Publishing
- 2.100 Sounds und Videofiles auf 3 CDs

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
www.magix.com

MAGIX

ready to explore

Der gefährliche Drache ist der feuerfeste Hüter der Burg



Im vorletzten Level fliegst Du auf der Suche nach Daisy ins All und musst die Rakete vor Asteroiden schützen (PS)

Die Abschlussprüfung ist das Original-„Breakout" aus dem Jahre 1976. Jetzt aber in Farbe und bunt (PS)

Ataris 25 Jahre alter Klassiker „Breakout" kehrt zurück und macht dank reizender Ideen noch heute eine herausragende Figur.

Am Spaceport wartet dieser Außerirdische als Obermotz

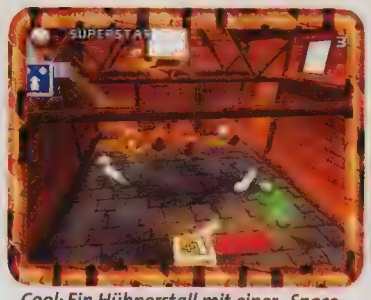
Das Spiel gehört mit seinen fast 25 Jahren zu den Urahnen der Computerspiele, ist jedoch bis heute bekannt. Nicht zuletzt deshalb, weil „Breakout", 1976 einer der ersten Spielautomaten, in den vergangenen zwei Jahrzehnten auf so gut wie jedem elektronischen Spielzeug gespielt wurde und unter unzähligen Namen im Handel war. **Das Spielprinzip blieb jedoch grundsätzlich dasselbe: Du steuerst einen länglichen Block nach rechts oder links, mit der Absicht, einen Ball wie in „Pong" zurückzuschmettern.** Ziel ist es, sämtliche Steine an der gegenüberliegenden Wand zu zerbröseln.

Das offizielle 2000er-„Breakout" von Atari basiert auf diesem einfachen Spielprinzip, bietet jedoch eine ganze Menge mehr Abwechslung und sogar eine richtige Story. Deine Aufgabe ist es nämlich, alle Deine viereckigen Kumpels und die geliebte Daisy aus den Fängen des oberbösen Ballschlägers Batnix zu befreien.

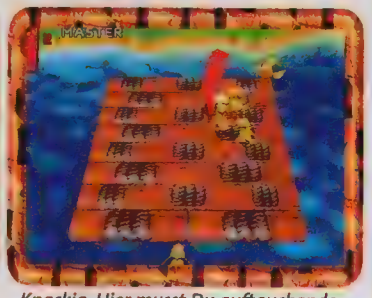
Dies tust Du, indem Du aus den fünf Welten bis zu fünf verschiedene Levels gänzlich von Steinen, oder neuerdings auch Schafen, Hühnern oder Rittern bereinigst. Am Ende jeder Welt muss dann ein Obermotz zerschossen werden. Dabei gibt es zahlreiche Extras, lustige Zwischensequenzen und in jedem Level eine neue Variation des „Breakout"-Originals.

Die passende, effektreiche Grafik und die zahlreichen Zwischenspiele machen aus „Breakout" ein ähnlich schönes Spiel wie „Pong". Nicht nur für Atari-Fans äußerst spaßig!

Zwei Mauern gilt's zu zerbröseln, während die Burgschergen sie stetig reparieren (PC)



Cool: Ein Hühnerstall mit einer „Space Invaders"-Variante mit Hennen (PC)



Knackig: Hier musst Du auftauchende Enten vom Floß schubsen (PC)

INFO

Der Klassiker

Als der Atari-Automat namens „Breakout" 1976 die Spielhallen bevölkerte, war er der erste Spielautomat dieser Art und begeisterte auf Anhieb.

Noch interessanter ist allerdings die Tatsache, dass der Apple-Gründer Steve Jobs mit seinem Kumpel Steve Wozniak das Spiel designt hat. Einiges von der „Breakout"-Technik floss zwei Jahre später übrigens in den weltweit ersten PC, den Apple.

Steve Jobs (r.) und Steve Wozniak mit ihrer „Breakout"-Platine

PC | PS | E/D

Breakout

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

ca. 50/60 DM	Atari/Hasbro	1-4 Spieler

Min.: Pentium MMX, 32 MB RAM, Win 95, 40 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 40 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 2

Sehr viele abwechslungsreiche Ideen, fantasievolle Umsetzung des alten Prinzips

Teilweise sehr schwer und unausgewogen, wen g Extras

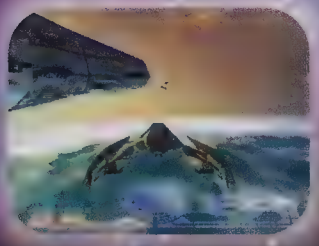
Umfangreiche Umsetzung des Klassikers, die, wie schon „Pong", voller Überraschungen steckt

2

Text: Knut Gollert

MIT WARPGESCHWINDIGKEIT IN DIE RAUMSCHLACHT!

STAR TREK invasion



Steuern Sie zahlreiche Kampfschiffe des 24. Jahrhunderts, während Sie auf eine Reihe feindlich gesinnter Rassen treffen.

Stürzen Sie sich in 3D-Gefechte mit unglaublicher Grafik und Effekten. Ihr Arsenal an Waffen werden Sie als Pilot einer Valkyrie bitter nötig haben.

Spielen Sie als Einzelspieler auf Ihre Staffel oder kämpfen Sie im Mehrspieler-Modus Mann gegen Space-Arenen.

Komplett in Deutsch mit den Original-Synchronstimmen!

www.activision.de

™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Der Himmel hat keine Balken: Als Freibeuter der Lüfte machst Du Jagd auf feindliche Zeppeline und fiese Flieger.

Crimson Skies

Das kann ja heiter werden: Im Amerika des Jahres 1937 gibt es keine Straßen, keine Autos und keine Staus, sondern nur noch Flugzeuge. Frachtgüter werden in riesigen Zeppelinen transportiert, die Luftstraßen von Söldnergeschwadern bewacht. Das ist allerdings auch bitter nötig, denn garstige Piratentruppen machen Jagd auf alles, was sich am Himmel bewegt.

Du startest als Chef einer eigenen Söldnertruppe in das feurige Abenteuer. **In 24 bleihaltigen und klasse entworfenen Missionen bretterst Du über den amerikanischen Kontinent.** Dabei fliegst Du Geleitschutz für Frachttransporte, lieferst Dir brandheiße Luftduelle oder ballerst feindlich gesonnene Zeppeline vom Himmel.

Für erledigte Aufträge werden massenweise Dollars eingesackt, mit denen man neue, noch bessere Flieger bauen kann. Zusätzlich bietet das Spiel elf vorgefertigte Maschinen, die hinsichtlich ihrer Bewaffnung und Flugeigenschaften vollkommen unterschiedlich sind und je nach Auftragsart zum Einsatz kommen.

„Crimson Skies" ist also keine dröge, schraubengenaue Flugsimulation, sondern ein flottes und extrem kurzweiliges Actionspiel. Frische Grafikideen, hoch originelle Flugmaschinen und eine spannende Story treiben die Motivation dabei in ungekannte Gipfelhöhen. Flugfans und Adrenalin-Junkies dürfen deshalb ohne Reue zum Joystick greifen und sich übers Fliegen und die tadellose Steuerung freuen.

Das wird knapp: Eine „McDonnell S2B Kestrel" befindet sich auf Kollisionskurs

Abgedunkelt: Einige Missionen führen Dich über das nächtliche New York

Angeschlagen: Nach Raketenbeschuss qualmt's heftig aus dem Zeppelin

INFO

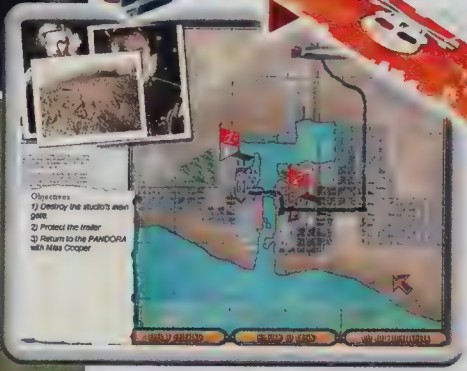
Im Flugzeug-Editor kannst Du eine ganz persönliche Bemalung wählen

Flieger im Eigenbau

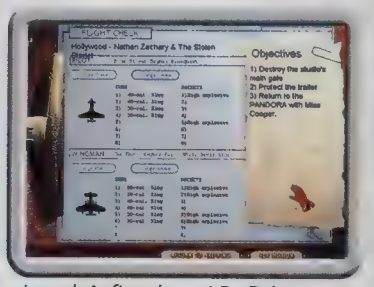
In „Crimson Skies" hast Du die Wahl zwischen elf bereits fix und fertigen Flugzeugen. Wird Dir das auf Dauer zu langweilig, dann kannst Du im mitgelieferten Editor eigene Entwürfe basteln.

Als Nachwuchsingenieur kombinierst Du diverse Chassis (Gestelle), montierst eine Panzerung und kaufst möglichst starke Motoren. Ist die Bewaffnung im Flieger untergebracht, beginnt der eigentliche Spaß: Du kannst die Maschine völlig verrückt bemalen und so zum unverwechselbaren Schrecken der Lüfte werden.

Die „Fairchild F-611 Brigand" im Anflug



Vor jedem Einsatz gibt's eine erhellende Beschreibung der Missionsziele



Je nach Auftrag kannst Du Deinen Flieger individuell bewaffnen

PC PS N64 DC **E/D**

Crimson Skies

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM	Microsoft	1-16 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 675 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 890 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Exzellente Steuerung, einfach zu bedienender Flugzeug-Editor, schöne Grafik

In späteren Levels leider ganz schön happiger Schwierigkeitsgrad

Fetziger Spaßflieger mit abgehobener Story, tollen Maschinen und gelungenen Missionen

1

Text: Volker Weitz

KADILKA

Bist Du
bereit für ein
Abenteuer?

PlayStation

SNK

www.kadilka-game.com

DAS GOTHIC-HORROR-ROLLENSPIEL FÜR DEINE PLAYSTATION.

PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2001 Infogrames Europe. All rights reserved.

Your unfinished business !

JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2.

DEM RUNDEN STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Das Land Arulco wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die vor dem Bürgerkrieg die Minen von Arulco betrieben hat, will nun mit allen Mitteln diese Minen zurückerobern.

Das Syndikat hat im Nachbarland Tracona eine geheime Basis errichtet, um von dort aus einen Vernichtungsschlag auf Arulco starten zu können, sofern ihre Forderungen nicht erfüllt werden. Sie sind sogar bereit, das ganze Land in Schutt und Asche zu legen.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in DEINEN Händen.

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Inklusive Leveleditor für unbegrenzten Spielspaß
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B."Iron Man" Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Deine Söldner anzeigen
- Komplett in Deutsch

ENDE OKTOBER IM HANDEL ERHÄLTLICH

SIR TECH

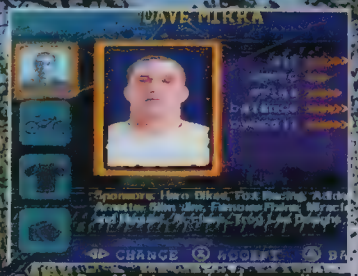
INNONICS

moocksgang 5 30169 hannover tel. 0511/336137-0 fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de

Jagged Alliance is a registered trademark of Sir-tech. Inc. © 2000 Sir-tech. Inc.

BMX-Kultstar Dave Mirra tut's Tony Hawk nach. Dass das eigene Spiel denen des Skateboarders sehr ähnelt, macht die Sache umso interessanter.

Dave Mirra bei einem „echten" No Hander



Der Meister und sieben weitere Freestyle-Recken stehen zur Wahl

Dave Mirra freestyle BMX

Poolgrind: In der speicherbaren Zeitlupe lässt sich der letzte Run begutachten

Dave Mirra ist für BMX-Fahrer ungefähr das, was Tony Hawk für Skateboarder darstellt: ein Superstar. Und was Tony Hawk kann, will Dave auch: sein eigenes Videospiel.

Nicht nur auf den ersten Blick erinnert „Dave Mirra Freestyle BMX" an „Tony Hawk's Pro Skater". Das Spiel steuert sich ähnlich, bietet fast identische Spielmodi und unterscheidet sich von „Tony Hawk" eigentlich nur in einem Punkt: Es gibt keine Skateboards, sondern Fahrräder.

Im Proquest-Modus, der Karriere, radelst Du durch insgesamt zwölf Levels. In jedem werden je vier Amateur-, Pro- und Hardcore-Prüfungen abgenommen. Das erfolgreiche Erfüllen dieser Aufgaben führt zu besseren Rädern, Outfits und neuen Levels.

Stunts und Tricks werden in bekannter „Tony Hawk"-Manier abgespult, wobei die Stunt-Steuerung noch einen Tick anspruchsvoller ist. Dank lustiger Mehrspieler-Modi, einem tollen Alternative-Rock-Soundtrack und vielen versteckten Extras macht „Dave Mirra Freestyle BMX" sehr lange sehr viel Spaß.

Nur die Optik ist nicht das Gelbe vom Ei: Tolle Texturen und detaillierte Fahrer einerseits, grobe Clippingfehler und seltsame, irritierende Slow-Downs auf der anderen Seite. „Tony Hawk" fährt grafisch wesentlich sauberer. So bleibt's ein gutes Spiel für alle, die kein Skateboard mehr sehen können.

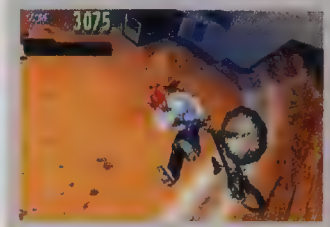
Hilfreich: Orte, an denen Du bestimmte Tricks fahren musst, leuchten grün

Hier geht es darum, vier Alarmglocken via Walltap anzuklingeln

Jeder Stunt, wie dieser Superman, lässt sich durch Druck auf die ◎-Taste modifizieren

INFO

Mat Hoffman's Pro BMX



Einer der Hauptkonkurrenten von „Dave Mirra Freestyle BMX" könnte Activisions „Mat Hoffman's Pro BMX" werden. Das Spiel beruht auf „Tony Hawk 2", wird aber von den britischen Entwicklern Runecraft und nicht von Neversoft programmiert.

Im Spiel wirst Du in zwölf Levels mit der von „Tony Hawk" gewohnten Steuerung Stuntfeuerwerke abfeuern. **Ende November soll das Spiel für Playstation, Dreamcast und Game Boy Color erscheinen.** Auf der CD von „Tony Hawk's Pro Skater 2" gibt es übrigens ein „Mat Hoffman"-Demo.

PC **PS** N64 DC

Dave Mirra Freestyle BMX

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM	Acclaim	1-2 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Sehr schön texturierte Grafik, tolles Stunt-System, viele Aufgaben in den Levels

Teilweise irritierend träge Grafik, nicht ganz leichtes Handling

Fetzige, lange motivierende Drahtesel-Hüpferei, die leider nicht perfekt die Spur hält

2

Text: Knut Gollert

NINTENDO 64

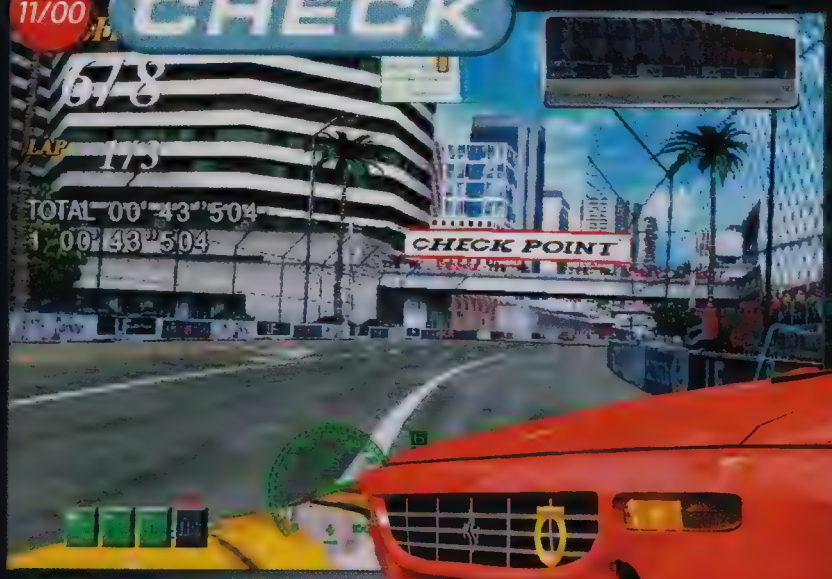
Nintendo

SNAP THEM ALL!

Pokémon Snap

Prof. Eich hat einen Auftrag für dich. In Pokémon Snap erwartet dich die große Pokémon Foto-Safari. Auf einer geheimen Insel leben die Pokémon noch in freier Wildnis! So hat sie noch keiner gesehen. Kannst du sie aufspüren und tolle Schnappschüsse mitbringen? Aber streng' dich an, Prof. Eich will wirklich gute Fotos sehen.

Pokémon Snap – Snap them all.



Acclaim bittet an die Pedale: Die erste Ferrari-Simulation für Segas Dreamcast steht bereits in den Startlöchern!

Die Häuserfassaden am Streckenrand sehen einfach klasse aus!

F355 CHALLENGE

Die Arcade-Version von „F355 Challenge" war seinerzeit das ehrgeizigste Projekt von „Shen Mue"-Macher Yu Suzuki. **Der Spielautomat bot einen nahezu perfekten 180-Grad-Blickwinkel – drei unabhängig angesteuerte Bildschirme machten das möglich.** Auch bot damals keine andere Rennsimulation eine derart realistische Umsetzung des Motorsports.

Trotz mancher Defizite, darunter nur ein Wagen und nur eine Cockpit-Perspektive, ist die Heimversion exzellent gelungen. Nur Gelegenheitsfahrer seien gewarnt: In „F355 Challenge" wird jeder noch so kleine Fehler gnadenlos bestraft. **Erst nach mehreren Stunden harten Trainings hat man sich an das akribisch nachempfundene Fahrverhalten des Sportwagens gewöhnt.**

Damit sich die Frustration in Grenzen hält, kannst Du Dich im Tutorial-Modus auf der Ideallinie mit exakten Bremspunkten über die sechs Strecken (darunter Suzuka, Monza und Motegi) scheuchen lassen. Im Rennen selbst stehen Dir elektronische Hilfsmittel zur Verfügung, wie ABS, Stabilitäts- und Traktionskontrolle – sie verhindert das Durchdrehen der Räder beim Start – sowie eine Bremshilfe. Je nach Fortschritt kannst Du diese Hilfen der Reihe nach abschalten, um Schritt für Schritt Dein Können zu verbessern. So kommt man auch in den Genuss der sechs versteckten Kurse, die mit Siegen freigeschaltet werden müssen.

„F355 Challenge" ist grafisch fast perfekt, spricht aber nur kompromisslose Simulationsfreaks an. Schade, dieses Traumauto hätte mehr Fahrer verdient.

Unglaublich schön: ein Rennen im Sonnenuntergang mit 380 PS unterm Hintern

Auf den Extrastrecken ist Feingefühl für das Fahrverhalten des Ferraris gefragt

Die Gegner arbeiten mit harten Bandagen und überholen beim kleinsten Fehler

INFO

Traumsportwagen F355

Von diesen bildhübschen, 380 PS starken 8-Zylinder-Boliden wurden von 1994 bis Frühjahr 1999 im Ferrari-Werk Maranello knapp 12.000 Einheiten produziert.

Der Stückpreis lag je nach Modellvariante zwischen 214.000 und 244.000 Mark. Die Challenge-Rennversion kostete ganze 260.000 Mark. Mittlerweile wurde der F355 vom neuen 360 Modena abgelöst.

Eine Beschleunigung von Null auf 100 in 4,7 Sekunden und ein Top-Speed von 295 km/h machen den Ferrari zu einem der schnellsten Autos mit Straßenzulassung. Das englische Fachblatt „Evo" kürte ihn zum schönsten Wagen der Welt.

Im Zweispieler-Modus fällt die hübsche Instrumentierung des Cockpits weg

PC PS N64 **DC** E

F355 Challenge

Rennspiel für Profis

ca. 100 DM	Sega/Acclaim	1-2 Spieler

- unterstützt VM, Rumble Pak

Grafik 1	Sound 1	Dauerspaß 2

Zucker-Grafik, authentischer Motorensound, tolles Fahrgefühl, Extrastrecken

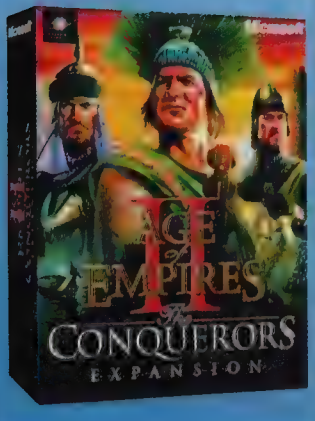
Nur ein Wagen, eine Perspektive, ultrasteile Lernkurve, müder Soundtrack

Harte Rennspiel-Prüfung für abgebrühte Zocker, die auf tägliches Training abfahren

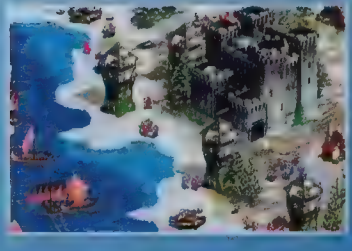
2

Text: Ralph Karels, Michael Stapf

Microsoft



Der Kampf geht weiter...



Gegen solch ein raketenschwangeres Geschwader sind Feindflieger chancenlos

Aus einer Mission-CD wird ein hochwertiger Nachfolger: „The Moon Project" beruht auf dem Strategical „Earth 2150".

THE MOON PROJECT

Technisch herausragende Echtzeit-Strategiespiele gibt es nur wenige. Topwares „Earth 2150" ist nach wie vor einer der optisch schönsten Genre-Vertreter und zudem auch noch spielerisch äußerst packend. Klar, dass eine Mission-CD geplant wurde – aber die wies in den Augen der Entwickler dermaßen viele Neuheiten auf, dass Topware sich entschieden hat, „The Moon Project" als eigenständiges Spiel zu veröffentlichen.

Die Story dreht sich ganz um die Lunar Corporation, die auf dem Mond eine außerirdische Riesenkanone gefechtsklar machen will. Natürlich setzen die gegnerischen Fraktionen – United Civilized States und Eurasische Dynastie – alles daran, dies zu verhindern und ihre lästigen Kontrahenten endgültig vom Planeten und vom besetzten Mond zu kicken.

In drei Kampagnen mit insgesamt gut 100 Missionen kloppen sich die drei Parteien, wobei sie sich sowohl bei der Ressourcengewinnung als auch bei Gebäuden und Einheiten sehr stark unterscheiden. Technik und Steuerung kennt man aus „Earth 2150", die Missionen und viele Waffensysteme sind jedoch völlig neu. Und das ist gut so, denn solch abwechslungsreiche, toll designte Aufträge, gepaart mit den taktisch sehr vielseitig einsetzbaren Einheiten, gibt es im Echtzeit-Strategie-Genre nur selten.

„The Moon Project" ist in Sachen Spieldesign eine echte Meisterleistung. Nicht nur „Earth"-Fans werden begeistert sein, sondern alle, denen Strategiespiele gefallen.

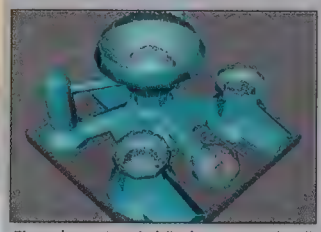
Die pompösen 3D-Effekte der Grafikengine sind nach wie vor eine Augenweide

Witzig: Der Lunar-Corp.-Transporter klaut mitten im Gefecht einen Feindpanzer...

...um ihn anschließend explosiv und effektiv in der Feindbasis zu entsorgen

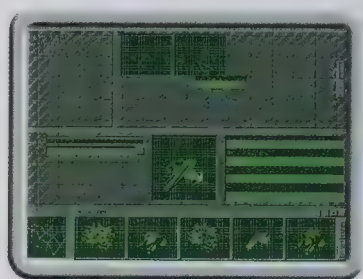
INFO

Mars Attack: „Earth III"



Eines der ersten Gebäude von „Earth III"

Fans der „Earth"-Serie müssen sich in Geduld üben: Erst im Herbst nächsten Jahres wird der offizielle „Earth 2150"-Nachfolger erscheinen. Eine völlig neue 3D-Engine, mehrere Kampagnen und ein stark ausgebauter unterirdischer Tunnelkampf sollen die herausragenden Merkmale von „Earth III" sein. Schauplatz ist der Mars, auf dem die Menschheit neu siedelt und dummerweise von unglaublich bösen Aliens entdeckt wird.



Immer noch hässlich: Im Konstruktions-Menü entwirfst Du neue Einheiten

PC | PS | N64 | DC | D

The Moon Project

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 60 DM | Topware | 1-15 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 250 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, 600 MB HD, GeForce

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Sehr viele, sehr gut designte Missionen; wunderschöne Einheiten; packende Story

Unschöne Menüs, unmotivierte Sprache, optisch wenig Abwechslung

Andauernd spannend: Das Echtzeit-Strategiespiel mit den besten Missionen seit langem

1

Text: Knut Gollert

MIKE TYSON BOXING

„Iron Mike" war bis heute der jüngste Schwergewichts-weltmeister

Mike Tysons Karriere wurde von Skandalen geprägt: Reiht sich sein Boxspiel in diese Tradition ein?

Der letzte Kontakt war wohl des Guten zu viel: Benommen wankt Dein Gegenüber und fällt dann krachend auf die Bretter

Im Training kannst Du einen Sparrings-partner nach Herzenslust weichklopfen

Der mehrmalige WBC- und WBA-Weltmeister Mike Tyson sorgte bei seinem Titelkampf am 28. Juni 1997 gegen Evander Holyfield für Aufsehen: Nach einer Beißattacke, die Holyfield ein Stück des linken Ohrs kostete, verlor er für ein Jahr seine Boxlizenz. Mittlerweile lässt er aber die Faust wieder kreisen – und steht Pate für Codemasters' Box-Simulation.

Leider ist „Mike Tyson Boxing" genauso durchwachsen geraten wie die Laufbahn des umstrittenen Ausnahmesportlers. Der Karriere-Modus versteht es in keinster Weise, den Spieler längerfristig ans Gamepad zu fesseln. Dafür sind die Möglichkeiten, Deinen Boxer aufzubauen, einfach zu beschränkt. Die Trainingsfunktion hilft wenig, und Duelle gegen Freunde enden entweder in Prügelorgien oder in nervigen Block-Paraden.

Wegen der schnellen Erfolgserlebnisse sorgt lediglich der Turnier-Modus für eine gewisse Kurzweil am Bildschirm. Die träge Steuerung und die statischen Animationen der Akteure strapazieren dagegen Deine Geduld. So bleibt „Mike Tyson Boxing" nur für unerschrockene Boxsport-Fans interessant.

Die Härte der Treffer erkennst Du an der Größe des farbigen „Einschlagpunktes"

PC | PS | N64 | DC | D

Mike Tyson Boxing

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Codemasters | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 4

Tadellose Optik, viele Kampfarenen, erspielbare Bonus-Boxer

Kämpfe ohne Dynamik; schnell ermüdend; unausgereifte, friemelige Steuerung

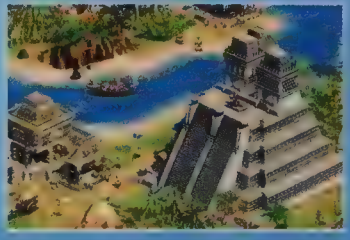
Zwar kein technisches K.o. – doch spielerisch ein Schlag weit unter die Gürtellinie

4

Text: Michael Stapf

Microsoft

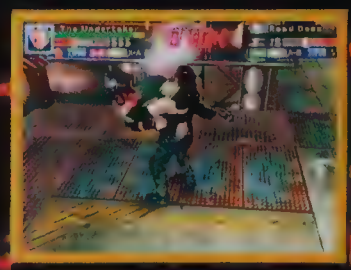
...mit modernsten Waffen.



WWF ROYAL RUMBLE

Im königlichen Gerangel ist der Titel zu vergeben. Zeig, dass Du der stolze Herr der Ringe bist!

Wrestler sollen fliegen: Die Seile lassen sich für Sprungeinlagen missbrauchen



Hab' ich dich! In dieser Ausgangslage hier kannst Du verschiedene Würfe ausführen

Erst wird die Treppe mit Füßen getreten und dann der Gegner mit der Treppe...

Ob Männer oder Frauen: In der WWF werden alle verhauen!

Saftig krachen harte Hiebe auf die Brust des verschwitzten Muskelhünen – er taumelt benommen, der Kampf scheint verloren. Da weicht er mit letzter Kraft geschickt Deiner nächsten Attacke aus und setzt einen Würgegriff an. Schon hat sich das Blatt gewendet, der Kampf geht weiter. Was so dramatisch klingt, ist in Wirklichkeit sorgfältig einstudiert und tägliches Geschäft der WWF-Fighter.

In THQs neuestem Kracher hast Du die Gelegenheit, als einer von 21 WWF-Stars in den Ring zu steigen. **Wer dabei allerdings eine akkurate Simulation erwartet, geht schnell k.o., denn in diesem Spiel steht kompromisslose Arcade-Action im Vordergrund.**

So gibt es auch lediglich zwei Modi zur Auswahl: Bei der „Exhibition"-Variante musst Du zehn Kämpfe bestreiten, wobei Dir ein Partner auf Zuruf hilfreich beisteht. Dauert ein Fight länger, kann es passieren, dass die Arena kurzerhand auf einen Parkplatz oder in eine Großküche verlegt wird. Im namensgebenden „Royal Rumble" gilt es, möglichst viele Gegner aus dem Ring zu befördern. Hier stehen sich bis zu neun Kämpfer gleichzeitig gegenüber, was zeitweise etwas unübersichtlich sein kann. Neben den üblichen Moves beherrscht jeder Wrestler auch eine Spezialattacke, wenn die entsprechende Power-Leiste aufgefüllt ist.

„WWF Royal Rumble" ist ein astreines Fightspiel und braucht sich deshalb seiner Modi-Armut nicht zu schämen. **Seine Stärke liegt dafür in einer eingängigen Steuerung, gelungenen Kämpfer-Grafiken sowie kurzweiligem Hau-drauf-Vergnügen.**

Dass die beiden Spielvarianten im Solo-Kampf recht schnell durchgekloppt sind, stört kaum – es macht immer wieder Laune, ein paar schnelle Kämpfe zu zocken. Insbesondere, wenn die Gegner neben einem sitzen...

Gruppenarbeit: Bei acht Kämpfern gleichzeitig im Ring sucht sich jeder sein Eckchen

Jeff Hardy (o.) überzeugt Triple H mit schlagkräftigen Argumenten

Auch den smarten Wrestler Kurt Angle kannst Du auf die Titeljagd schicken

INFO

Sport oder Show?

Die WWF (World Wrestling Federation) wurde 1979 von Vince McMahon Senior aus der WWWF (World Wide Wrestling Federation) gegründet. Damals war sie eine durchaus seriöse Ringkampf-Liga.

Doch Anfang der 80er Jahre machte sich sein Sohn Vince McMahon Junior daran, die Liga umzugestalten, um ein breites TV-Publikum dafür zu gewinnen. Mit Hulk Hogan, der lange für die WWF kämpfte, begann 1984 endgültig der Siegeszug des Show-Wrestlings. Hier stehen neben den Fights vor allem die persönlichen Fehden der Wrestler im Mittelpunkt.

Die bekanntesten Stars der WWF sind derzeit der amtierende Champion „The Rock", der „Undertaker", (berühmt durch seinen berüchtigten Tombstone-Special) sowie „Stone Cold".

Besonders beliebt ist Wrestling natürlich in den USA. Dort sind die großen Veranstaltungen in der Regel in kurzer Zeit ausverkauft und die Fernsehsender reißen sich um die Übertragungsrechte.

PC PS N64 DC E

WWF Royal Rumble

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	THQ	1-4 Spieler

- unterstützt VM, Rumble Pack, 60-Hz-Modus

Grafik 2	Sound	Dauerspaß

Viele originale WWF-Stars, schöne Grafik, einfache Steuerung

Nur zwei verschiedene Spielmodi, kein Wrestler-Editor

Unkompliziertes Handling und feine Grafik: Wrestling-Fans steigen gern in den Ring

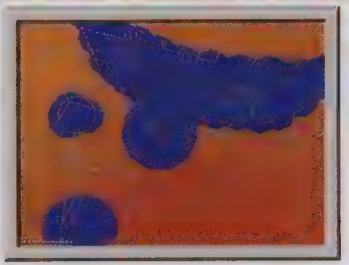
2

Text: Eckart Foos · Fotos: Bill Otten/BRAVO Sport (2)

HOMEWORLD CATACLYSM

Die „Homeworld" ist gefunden, doch der Ärger im All ist noch lang nicht zu Ende...

Die dicken Dreadnoughts sind so gut wie unbesiegbar



Wo kämpft wer? Auf der Navigationskarte behältst Du den Überblick

Solche Kristalle sind sehr wertvoll, müssen aber zum Mutterschiff gebracht werden

Ein Treffer mit der Superkanone zerbläst mit etwas Glück die komplette Feindflotte

Mission-CDs kommen langsam aus der Mode. Stattdessen gibt es jetzt immer mehr Spiele, die als Mischung aus Add-On und Nachfolger gelten wollen.

Ein Vertreter dieser Gattung ist „Homeworld: Cataclysm", ein Strategiespiel, das auf Relics superber Weltraumoper basiert, aber komplett neue Missionen und Schiffe ins Spiel bringt. **Dabei lebt „Cataclysm" vor allem von der wunderschönen Geschichte, die 15 Jahre nach „Homeworld" ansetzt und einen kleinen Minen-Raumer, in dem Du Dich befindest, zum galaktischen Richter erhebt.** Eine finstere Alien-Rasse bedroht nämlich die Kushan, und Du bist deren letzte Hoffnung.

Doch auch spielerisch wurde am Original gedreht – nicht viel, aber doch sehr wirkungsvoll. Die meisten Änderungen wie zum Beispiel verschiedene Spielgeschwindigkeiten machen das Strategical flüssiger und besser kontrollierbar. **Hinzu kommen zahlreiche neue Raumschiffe, die in ihrer Unterschiedlichkeit unglaublich viele taktische Finessen erlauben.** Dies kommt besonders bei Mehrspieler-Duellen stark zur Geltung. Ansonsten bietet die 3D-Echtzeit-Schlacht „Homeworld"-Gewohntes: Mit der Maus dirigierst Du Deine Jäger, Corvetten und Kreuzer gen Feind, wobei sie frei im 3D-Raum bewegt werden können. Rohstoffe werden aus Asteroiden oder jetzt auch aus Kristallen gewonnen, und per Labor wird an neuen Waffen geforscht.

Die Optik ist erneut stimmungsvoll und durchgestylt, die Steuerung gewohnt eingängig. „Cataclysm" ist wie schon Papa „Homeworld" ein Echtzeit-Strategiespiel, wie es im Buche steht.

Text: Knut Gollert

PC | PS | N64 | DC | E/D

Homeworld: Cataclysm

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Sierra	1-14 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 140 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 128 MB RAM, Win 98, 420 MB HD, GeForce-Karte

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Wunderschöne neue Einheiten, tolle Story, sehr edle Optik

Nur eine Kampagne spielbar, keine spielerischen Innovationen

Noch mehr Krawall im All: Wer „Homeworld" mochte, wird „Cataclysm" lieben

1

SMALL WAVES BUILD GREAT STORMS

A STORM APPROACHES

Auf den Straßen von San Francisco fahren sogar die Busse mit Turbolader

Das bringt Speed: mit dem Doppeldecker-Bus quer durch London

MIDTOWN MADNESS 2

Der Spritpreis ist Dir zu hoch? Egal, in Microsofts Fun-Racer kannst Du fässerweise Treibstoff verheizen, ohne dass Ebbe in der Kasse herrscht.

Wir erinnern uns: Im Sommer vergangenen Jahres konntest Du mit dem ersten Teil der „Midtown Madness"-Reihe die Innenstadt von Chicago unsicher machen. In der Neuauflage fallen Deinen Fahrkünsten die Straßen von San Francisco und London zum Opfer.

An Deinen Spielmöglichkeiten hat sich nicht die Bohne geändert. Wieder hast Du bei den Rennen die Wahl zwischen „Blitz", „Cruise", „Checkpoint" und „Circuit". Du kannst dabei entweder gemütlich durch die Gegend tuckern und die Aussicht bewundern, bestimmte Zielpunkte unter Zeitdruck abfahren oder in Rundenrennen gegen ein Fahrerfeld antreten.

Zur Wahl stehen satte 22 unterschiedliche Strecken und 20 Wagen, von denen acht erst freigespielt werden müssen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von echten Einsteigerkursen bis hin zu höllisch schweren Extremkursen quer durch die beiden Metropolen in England und USA.

Damit Du auch später im Spiel noch eine Chance hast, spendiert Microsoft eine neue Fahrschule, in der Du alle wichtigen Manöver trainieren kannst (siehe Info-Kasten).

Das war's aber auch schon an Neuheiten – und das ist für eine Fortsetzung etwas wenig. Missionen oder nette Aufgaben, wie im Konkurrenzprodukt „Driver", hätten „Midtown Madness 2" wieder die höchste Wertung beschert. So reicht es trotz toller Fahrphysik und origineller Schepper-Grafik nur noch für Platz zwei.

Fahrzeugauswahl: Insgesamt 20 Vehikel stehen zum Rennen bereit

Nicht ganz fein: Mit dem New Beetle in San Francisco auf Fußgängerjagd

Flower Power: Dein Mini Cooper wird von einem englischen Taxi gerammt

INFO

Die neue Stunt-Schule

„Powerslides", Slalom und weite Sprünge: Wenn Du „Midtown Madness 2" auch im Expertenmodus knacken willst, dann brauchst Du den goldenen Fahrerdaumen. Damit Dir alle Manöver locker von der Hand gehen, kannst Du auf den Stunt-Kursen die Schulbank drücken.

Auf jeweils neun Strecken in San Francisco und London gehst Du unter Zeitdruck an den Start. Du lernst unter anderem, wie man vorwitzige Cops abhängt, weite Wasserläufe überspringt oder 180-Grad-Kehren mithilfe der Handbremse ausführt. Hast Du 18 Trainingseinheiten heil überstanden, geht's in einer großen Schlussprüfung nochmal zur Sache.

PC | PS | N64 | DC | E/D

Midtown Madness 2

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Microsoft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 270 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 410 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Eine Stunt-Schule bringt Zusatzspaß, zwei neue Stadtpläne, neue Wagen

Kaum spielerische Neuheiten, Grafik zu mager und nicht ganz ruckelfrei

Frisches Futter für Fans von unproblematischem Fahrspaß. Leider zu wenig Neues

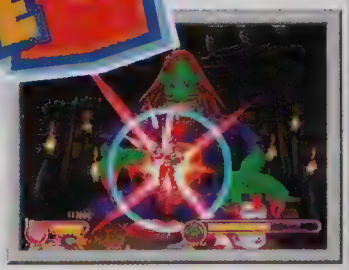
2

Text: Volker Weitz

NEW CHALLENGER

POWER STONE 2™

Aus diesem Luftschiff stürzt man weit nach unten auf den Boden der Tatsachen



Dem fast übermächtigen Endgegner ist nur mit Super-Moves beizukommen

Diesem gelben Boss-Ungetüm musst Du einfach sämtliche Beine wegschlagen

Die abenteuerlichsten Geschütztürme und Objekte stehen zur Verfügung

Zum zweiten Mal schickt Dich Capcom in den Kampf um die wertvollen Juwelen.

Japanische Spieler schenken sich schon seit geraumer Zeit mit Panzerfaust, Holzhammer, Geschützturm und Flammenwerfer kräftig ein – sogar online. Jetzt sind dank Eidos endlich auch die deutschen „PowerStone"-Fans mit dem lang erwarteten Nachfolger an der Reihe – leider gänzlich ohne Internet-Angebot.

Kein Online-Modus, dann müssen eben bis zu drei Freunde herhalten! Ihr könnt Euch nach allen Regeln der Kunst verprügeln – sprich drei gegen einen, zwei gegen zwei oder jeder gegen jeden. Zudem versuchst Du, Deinen Gegnern die begehrten, aus Teil Eins bekannten Edelsteine (diesmal bis zu sieben) abzujagen. Drei davon gesammelt, und Du verwandelst Dich in einen Superhelden, der den Bildschirm mit Blitz, Donner, Raketen & Co. erzittern lässt.

Die Steuerung ist mit zwei Angriffstasten abermals simpel. Dafür wurden die fünf spektakulären Arenen (wie Luftschiff, U-Boot, Indiana-Jones-Höhle und Japan-Pagode) mit Gegenständen und interaktiven Spielereien geradezu überladen. **Den Charakter eines klassischen Fightspiels hat „PowerStone 2" mangels ausreichenden Körperkontakts aber größtenteils verloren.** Auch die Neuerungen gegenüber dem innovativen Vorgänger halten sich in Grenzen. Für Solo-Spieler wird zu wenig geboten, und dieselben wenigen Levels immer und immer wieder für ein paar neue Gegenstände zu spielen, das gibt auf Dauer keine Power, nur Langeweile.

Aber auch wenn es zu viert schnell mal unübersichtlich werden kann, entwickeln sich die Kämpfe gegen Freunde zum echten Dauerbrenner. Da stört es auch nur wenig, dass die Glücksfee beim Ausgang der Duelle oft stärker als erwünscht die Hand im Spiel hat.

Text: Ralph Karels

PC PS N64 **DC** E

PowerStone 2

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Capcom/Eidos	1-4 Spieler

- unterstützt VM, VGA-Box, Rumble Pak

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Geniale Vierspieler-Modi, wandlungsfähige Stages, massig Waffen und Gegenstände

Zu unübersichtlich, Einspieler-Modus viel zu kurz, schwache neue Charaktere

Witziger, aber hektischer Action-Mix für vier Kämpfer – allein sinkt die Motivation fix

2

WER?
www.wer-ist-es.com

wird in einem gewissen

Wörterbuch als „Kleine Welle"

übersetzt?

SMALL
WAVES
BUILD
GREAT
STORMS

A STORM APPROACHES

KOUDELKA

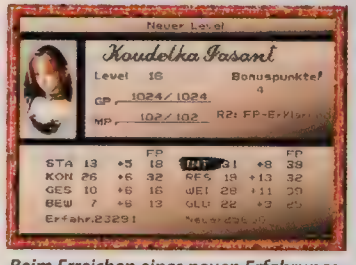
Ein halbverfallenes Kloster im Wales des ausgehenden 19. Jahrhunderts dient als düstere Kulisse für ein gruseliges Horror-Rollenspiel.

Ein ungleiches Paar: Schatzsucher Edward und Koudelka (r.)

Einer der netteren Effekte – auch wenn die Umgebung nicht dargestellt wird

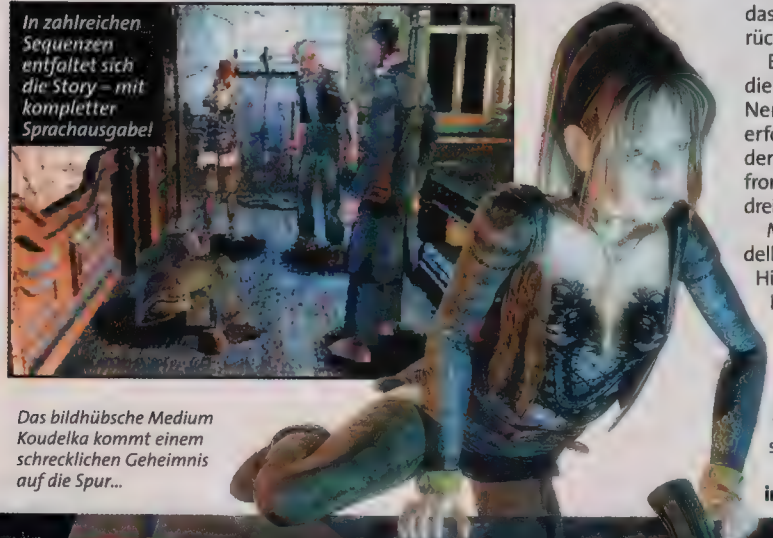
Koudelka bewegt sich allein in Echtzeit durch die vorgerenderten Hintergründe

Der Schurke verbirgt sich hinter einem Kistenstapel, der als Erstes weg muss



Beim Erreichen eines neuen Erfahrungslevels dürfen Punkte verteilt werden

In zahlreichen Sequenzen entfaltet sich die Story – mit kompletter Sprachausgabe!



Das bildhübsche Medium Koudelka kommt einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur...

Das Riesenbaby ist eine harte Nuss für die kampfbereiten Helden

Der Dritte in der Party: Priester James O'Flaherty

Nur ein Hauch strich über die neblige Landschaft von Wales, ein kalter Hauch, der aber überdeutlich auf Koudelkas Rücken zu spüren war. Doch das Mädchen konnte nicht mehr zurück, musste der Gefahr entgegen...

Einer Eingebung folgend, begibt sich die Titelheldin im Jahr 1898 ins Kloster Nemeton. Den Fluch, der dort lastet, erforscht sie mit zwei Weggefährten – dem Dieb und Dichter Edward und der frommen Seele James. Sprengstoff: Die drei können sich nicht wirklich leiden.

Mit der in Echtzeit berechneten Koudelka erkundest Du vor gerenderten Hintergründen die Räumlichkeiten. In die Suche nach Bewohnern, Items und Rätsellösungen platzen zufällig auftauchende Gegner. Dein Rollenspieltrupp zerlegt sie fachgerecht in rundenbasierten Kämpfen auf einem Extraterrain. Eingesetzt werden Waffen und Magie.

Die an sich spannende Story wird in vielen Zwischensequenzen vorangetrieben. Dummerweise stören die Kämpfe bald und zerstören das Spielgefühl. Das damit verbundene Miterleben der Entwicklung der Charaktere kann das Spiel nicht herausreißen.

Zudem schickt die optisch magere Kampfdarstellung den grafischen Gesamteindruck ins Kloster. Nur die zwar untypische, aber nichtsdestotrotz sehr atmosphärische Sounduntermalung weiß in „Koudelka" zu überzeugen.

PC | PS | N64 | DC | D

Koudelka

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Infogrames | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Detailreiche Umgebung im Adventure-Modus, spannende Geschichte

Kampf-Modus nervt, sparsame Spezialeffekte, trotz 4 CDs zu schnell durch

Statt wegweisendem Gruselkracher leider nur ein mittelprächtiges Rollenspiel – schade!

3

Text: Joachim Enderlin

Ohren auf! Die Gespräche laufen grundsätzlich automatisch ab

Ui, der Sheriff von Burkittsville hat sich leicht verändert

Blair Witch Project

Volume 1: Rustin Parr

Hexenjagd im kinobekannten Burkittsville-Forst: Klärst Du das Mysterium um die Blair Witch?

Doc Holliday ist Geheimagentin bei „Spookhouse"

Dunkel war's, der Mond schien helle: Der Doc wird angeknabbert

Wir schreiben das Jahr 1940. Die Agentin Doc Holliday der Geheimorganisation „Spookhouse", bekannt aus dem Spiel „Nocturne", kommt im Städtchen Burkittsville an. Hier wurde Massenmörder Rustin Parr geschnappt, der angeblich auf Befehl der heimischen Hexe, der „Blair Witch", sieben Kinder bestialisch ermordet hat.

Doc Holliday will der Sache auf den Grund gehen, stößt in der Stadt aber auf eine Mauer des Schweigens und hat seltsam realistische und umso grausigere Alpträume. Irgendetwas ist dort draußen in den Wäldern, und Du wirst dem Geheimnis auf den Grund gehen.

Stets gut bewaffnet, schlägst Du Dich ab sofort mit Dämonen und Höllenhunden herum, löst hier ein Rätsel und erfüllst dort eine besondere Aufgabe. Beeindruckend: die wunderschöne Gruselstimmung, die vor allem von der dunklen, nebellastigen Grafik getragen wird.

Die umständliche Steuerung, das manchmal nervige Waffen-Handling und frustrierend schwere Stellen dämpfen den Spielspaß aber um einiges. Gänsehaut-Fans werden's trotzdem genießen.

Auf dem Spezial-Rekorder nimmst Du sogar unhörbare Stimmen auf

PC | PS | N64 | DC | E/D

Blair Witch Project – Vol. 1: Rustin Parr

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | G.O.D./Take 2 | 1 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 850 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 850 MB HD, 3D-Karte

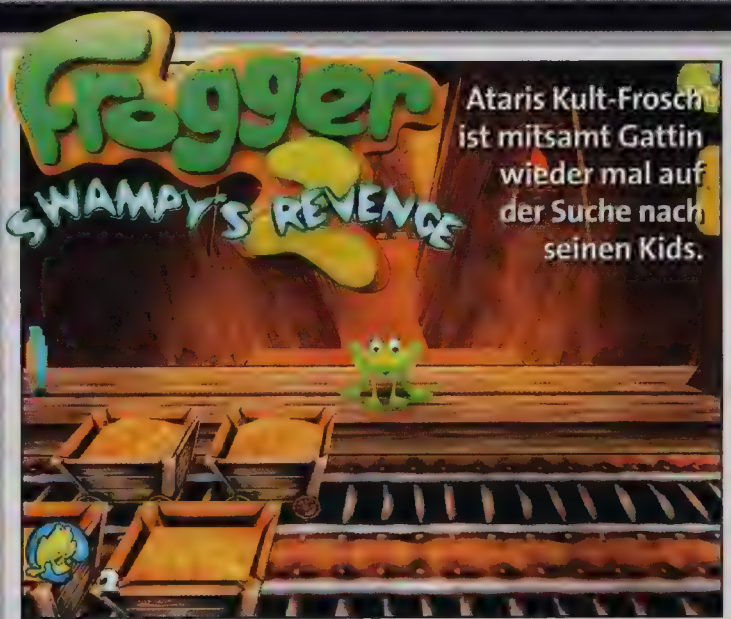
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Sehr atmosphärische Grafik, schön gruselige Story, hilfreiches Journal
- Umständliche Steuerung, stellenweise sehr schwer

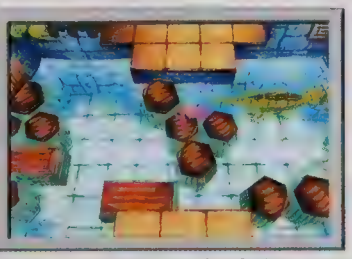
Der erste Teil der „Blair Witch"-Trilogie überzeugt mit gigantischer Gänsehaut-Atmosphäre

2

Text: Knut Gollert

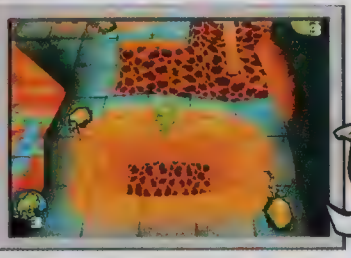


Das alte „Frogger"-Prinzip kommt auch in „Frogger 2" deutlich zur Geltung (PC)



Jetzt nur nicht ins Wasser hüpfen! Froggers Angetraute Lillie darf auch mal ran (PC)

Das böse Krokodil Swampy ist der Star der Zwischensequenzen (PS)



Heiß hier! Im Kampf mit den zahlreichen Kleintieren nervt die Kollisionsabfrage (PS)

Wer will, darf das uralte Original-„Frogger" mit modernem 3D-Frosch spielen (PC)

Frosch Frogger und seine Obergegner

Krokodil Swampy mag Frogger, den Frosch, überhaupt nicht. Sie sind sich sogar spinnefeind, und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass Swampy Frogger und seiner neuen Freundin Lillie sämtliche Babys klaut.

Das lässt sich die Superzunge natürlich nicht bieten, und los geht's: **In „Frogger 2: Swampy's Revenge" musst Du in 36 Levels jeweils sechs Babys einsacken.** Allerlei Wasserläufe und Straßen, die schon im Original überwunden wurden, versperren Dir dabei den Weg. Doch Swampy hat nicht an Ideen gespart und nebenbei Ameisen, Käfer und anderes Ungeziefer ausgesetzt, das Dir bei Berührung eines der kostbaren Leben raubt. Sogar eine riesige „Indiana Jones"-Kugel rollt in einem Level auf Dich zu.

Spielerisch ähnlich anspruchsvoll wie das 20-jährige Original, macht nur die flotte 3D-Optik Laune. Die Levels sind zeitweise extrem gut designt, lassen aber Abwechslung vermissen. Frustrierend ist hingegen die übertrieben genaue Kollisionsabfrage. Nur ein wenig zu dicht an einem Käferchen, und Frogger ist Matsch. Fazit: Leider nur für Fans.

PC | PS | | | D

Frogger 2: Swampy's Revenge

Jump&Run für Fortgeschrittene

50/60 DM | Atari/Hasbro | 1-4 Spieler

Min.: Pentium MMX, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 70 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Teilweise sehr schöne Grafikeffekte, korrekte Steuerung
- Stellenweise zu knifflig, frustrierende Kollisionsabfrage

Quaaarghl Der zweite Hüpfer ist nur für Frust-immune „Frogger"-Freunde eine Offenbarung

3

Text: Knut Gollert

MAGIC
Die Zusammenkunft®

DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

ANFÄNGER

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®.

Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund braucht, um gleich loszuspielen zu können.

SPIELE DAS ORIGINAL DER SAMMELKARTENSPIELE

AMIGO

Wizards of the Coast

™ & © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Vertrieb durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.

15 Minuten um ins Spiel zu kommen. Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: Finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

* Solange der Vorrat reicht.

Disneys Dinosaurier

Begib Dich auf eine kleine Reise in die Vergangenheit: Erkunde mit Dinos, Bären und Affen die Urzeit.

Sprunggewaltig: Der kleine Affe Zini hüpft locker über Abgründe hinweg

Bärenstark: Mit dem Dinosaurier kannst Du Felsen verschieben

Sechs Freunde auf Entdeckungsreise: Aus der Vogelperspektive sprintest Du mit Urzeittieren wie dem Saurier Aladar, Affe Zini und Bär Plio durch Dschungel, Berglandschaft und Wüste.

Je nach Level wechselst Du zwischen den Vierbeinern, um Lianen zu erklimmen, Felsen aus dem Weg zu räumen und Feuerregen auszuweichen. Eingeblendete Tipps helfen Dir, den rechten Held zu wählen und die zahlreichen und vielfältigen Rätsel zu lösen.

Das Steinzeitabenteuer bietet reichhaltige Abwechslung, nur ist leider der Levelpfad vorbestimmt.

GBC D

Disneys Dinosaurier

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Modulspeicher, Drucker

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 3

Vielfältige Rätsel- und Geschicklichkeitsprüfungen, drei Spielstände

Lineare Handlung, teils winzige Helden, ungenaue Kollisionsabfrage

Action und viele Knobeleien: Leider etwas geradlinige Entdeckungsreise in der Urzeit

3

Donald Duck Quack Attack

Kidnapping in Entenhausen: Rette Donalds Darling Daisy aus den Händen des fiesen Magiers Merlock.

Dank eines aufsammelbaren Spring-Extras hüpft Donald über fiese Dornen

Entlegene Plattformen kannst Du mit dem Doppelsprung erklimmen

Mistkerl Merlock hat Daisy entführt und Du musst sie retten: Stöbere in Wald, Stadt, Geisterhaus und Inka-Welt nach Donalds Herzensdame. Giftschlangen, klappernde Totenköpfe und angriffslustige Bienen erledigst Du mit gezielten Hüpfern, über tödliche Stacheln schwingst Du Dich an Lianen.

Das Spiel fordert mit anspruchsvollen Geschicklichkeitstests und taktischen Obermotzduellen. Per Passwort lässt sich Dein Spielstand etwas nervig, aber problemlos speichern. Eine präzise Steuerung und etliche Geheimpfade garantieren optimales Hüpfvergnügen.

PC PS DC GBC D

Donald Duck Quack Attack

Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt keine zusätzlichen Geräte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Abwechslungsreiche Levels, viele versteckte Extras, tolle Comic-Optik

Nervige Passwort-Eingabe, kein Zweispieler-Modus

Donald in Höchstform: Grandioses Jump&Run mit vielen Geheimnissen und Rätseln

1

Puzzled

Sortieren, sammeln und flüchten: Swing Entertainment stellt Deine Kombinationsgabe auf die Probe.

Markiere zwei identische Steine, um sie verschwinden zu lassen

In manchen Welten fordern Dutzende Symbole Deine volle Konzentration

Pech gehabt: Professor Evil verwandelt Dich in einen Schleimklumpen und verbannt Dich in eine Parallelwelt: 150 Knobel-Levels musst Du bestehen, bevor Du in die Wirklichkeit zurückkehren darfst. Als blauer Blob wabbelst Du nun über mit Sternen, Kreisen und Strichen markierte Puzzlesteine. Zwei identische lässt Du per Knopfdruck verschwinden. Rutschiges Eis, bröckeliger Boden und Teleporter sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel.

„Puzzled" begeistert mit ausgeklügelten Rätseln, zum erneuten Durchspielen motiviert die Knobelei jedoch nicht.

PC PS N64 GBC D

Puzzled

Puzzlespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Swing Entertainment | 1 Spieler

- unterstützt Drucker

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Anspruchsvolle Rätsel, unbegrenzt Continues, simple Bedienung

Lediglich ein Spielmodus, keine Bestenliste

Kunterbunte Knobelei mit cleveren Aufgaben, aber leider wenig Abwechslung

2

Winnie Puuh

Noch ein Vertreter aus dem Disney-Clan: Entdeck die Heimat des Honig-Fans und triff seine Freunde.

Wenn Puuh seine Freunde trifft, erwarten Dich lustige Standbilder

In den Würfel-Levels hüpfst Du dank Katapult auf entlegene Pfade

Als Pelztier Winnie Puuh besuchst Du Ferkel sowie Tiger und naschst dabei ordentlich Honig: Entweder schlenderst Du auf der Oberweltkarte durch den Wald des Bären oder Du entdeckst geheime Höhlen und versteckte Pfade in den Würfelspiel-Levels.

Eine Menge Prüfungen und Rätsel stellen Scharfsinn und Würfelglück auf die Probe: Du sprintest mit Rabbit um die Wette oder birgst Samen und Gießkanne, um Rüben zu pflanzen. Steckt Winnie Puuh vollgefressen in einer Höhle fest, schlüpfst Du ins Fell seiner Freunde, um das Leckermaul zu retten.

PC PS N64 GBC D

Winnie Puuh

Brettspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Modulspeicher

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Mächtige Oberwelt mit vielen Geheimnissen, automatische Speicherfunktion

Für fortgeschrittene Spieler viel zu einfach gestrickt

Nur für ganz junge Spieler: Einfaches Würfelspiel mit einer vielseitigen Handlung

2

Text: Oliver Ehrle

„Galaga" in 3D ist allzu unübersichtlich

PC PS N64 DC GBC D

Galaga: Insect Alliance

Actionspiel für Fortgeschrittene

Die in steter Regelmäßigkeit erscheinenden Remakes uralter Automaten machen, wie im Falle von „Breakout", nicht selten Sinn. Die kultigen Spiele begeistern mit aufgepeppter Grafik und neuen Ideen. „Galaga", ein 20 Jahre alter „Space Invaders"-Klon, macht da aber leider eine Ausnahme.

Während Du angreifende Aliens mit Deinem Raumer normalerweise aus der Vogelperspektive ausschaltest, wechselt das neue „Galaga" stets zwischen halbherzigen 3D-Flügen und dem 2D-Original. Die labbrige Steuerung, der Mangel an sinnvollen Extras und recht hässliche 3D-Grafik verderben bald jede Ballerfreude. Da hat sich der Namco-Midway-Automat von 1981 um einiges besser gespielt.

ca. 60 DM | Hasbro Interactive | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Schöne Zwischensequenzen, sehr viele Levels und ordentliche 2D-Levels
- Grobschlächtige 3D-Grafik, hakelige Steuerung, wenig Abwechslung

Verschlimmbessert: Das wunderschön einfache Original erstickt im spielerischen Chaos — 4

„Independence Bay": Schieß die Raketen ab!

PC PS N64 DC GBC D

Incredible Crisis

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Stell Dir vor, Deine Oma hat Geburtstag und Du hast es vergessen – der blanke Wahnsinn! Genau das gleiche Schicksal ereilt die japanische Familie in „Incredible Crisis". Zeit für Dich, Dein Geschick unter Beweis zu stellen und alle Familienmitglieder rechtzeitig nach Hause zu bringen. Doch kaum zu glauben, was auf dem Heimweg alles passieren kann!

So steuerst Du die Charaktere durch Action-Minispielchen, die als Parodien zu bekannten Kinofilmen aufgebaut sind – von Flugzeugverfolgungen à la „True Lies" bis zu der aus „Indiana Jones" bekannten Flucht vor einem rollenden Riesenstein.

Leider sind die mit Gags garnierten Prüfungen zu schnell durchgezockt und können nicht aufs Neue motivieren.

ca. 90 DM | Virgin Interactive | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- Lustige Parodien, abwechslungsreiche Minispiele, interessante Story
- Zu schnell durchgespielt, keine versteckten Levels oder andere Boni zu entdecken

Kurzweilige Minispiele mit witziger Story – doch nach ein paar Stunden ist die Motivation weg — 3

Ein Brummi-Stau auf der Rennstrecke...

PC PS N64 DC GBC D

Mercedes Benz Truck Racing

Rennspiel für Profis

Das deutsche Entwicklerteam Synetic ist Rennfreunden spätestens seit dem gelungenen „N.I.C.E. 2" ein Begriff.

Mit „Mercedes Benz Truck Racing" nimmt man sich jetzt der Könige der Landstraße an und simuliert die Truck-Europa-Meisterschaft. Während sich im richtigen Leben vier Hersteller um den Siegerpott kabbeln, kommen in der Simulation – der Titel lässt es ahnen – nur Zugmaschinen der Marke Mercedes zum Einsatz.

Die Trucks sind zwar sehr schön gezeichnet und besitzen eine tolle Fahrphysik, sie steuern sich aber extrem schwerfällig und zu sensibel über den Asphalt. Unbeschwertes Rennvergnügen kommt bei so einer mühsamen Lenkrad-Wuchterei leider nicht rüber.

ca. 90 DM | Synetic | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 333, 64 MB RAM, Win 95, 170 MB HD. *Empf.:* Pentium III 700, 128 MB RAM, Win 95, 360 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- Gute Fahrphysik, viele Tuning-Möglichkeiten, blitzsaubere Grafik
- Zäher und zu langsamer Rennverlauf, bockschweres Truck-Handling

Originelle Trucker-Rennidee, die aber zu wenig echtes Fahrvergnügen rüberbringen kann — 3

Auch bei Verkehr kannst Du Rennen fahren

PC PS N64 DC GBC D

Moto Racer World Tour

Rennspiel für Profis

Echte Biker sind harte Kerle – und so einer solltest Du auch sein, wenn Du Dich hier versuchen willst.

Das Spiel wartet mit der gesamten Bandbreite des Motorradsports auf, von Straßenrennen bis zum Motocross. Allerdings sind die Wettbewerbe äußerst schwer. Nur wenn Du die Strecken auswendig lernst, hast Du eine Chance. Realistisches Fahrverhalten und eine überaus feinfühlige Steuerung schrauben den Anspruch gerade für Einsteiger in unerreichbare Höhen.

Nur echte Könner kommen auf ihre Kosten: Sie können vor jedem Rennen an ihren Maschinen schrauben und erfreuen sich an neuen Bonus-Disziplinen wie Trial-Fahren oder Dragster-Rennen.

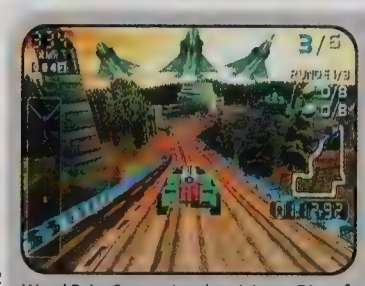
ca. 90 DM | Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Schnelle Grafik, gutes Tuning-System, zahlreiche Spielmodi und Strecken
- Nur für Profis, hakelige Steuerung, nervende Darstellungsfehler

Übermotiviert aus der Kurve geflogen: Unausgereifte Spielelemente verderben den Spaß — 3



Wow! Beim Sprung tauchen Jets vor Dir auf

PC PS N64 DC GBC D

Rush 2049

Rennspiel für Profis

Unglaublich, was man aus dem N64 noch herausholen kann. Begeisterte schon „Mario Tennis" mit seiner bestechenden Grafik (siehe Seite 30), so kann „Rush 2049" noch eins draufsetzen. Im direkten Vergleich mit der Dreamcast-Version (Test in SCREENFUN 10/00) hat die Optik zwar das Nachsehen. Dennoch: Eine so schnelle und detaillierte Darstellung gab es bisher in noch keinem N64-Rennspiel zu sehen. Selbst Ruckler oder Nebelwände sucht man vergebens.

Schade nur, dass die Spieler mit einem unerträglichen Schwierigkeitsgrad gequält werden. Die verschiedenen Spielmodi (vor allem die Kampf- und Akrobatik-Varianten) sorgen aber für echten Spielspaß an der Konsole – besonders zu viert.

ca. 120 DM | Midway/Konami | 1-4 Spieler

Unterstützt: Expansion Pak, Rumble Pak

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Schnelle und fehlerlose Grafik, abwechslungsreiche Spielmodi
- Einspieler-Rennen viel zu schwer, frustrierender Meisterschafts-Modus

Furioses Rennspiel mit beeindruckender Grafik – nur der Härtegrad frustet das Fahrerherz — 2

Attacke: Deine Fallschirmjäger greifen an

PC PS N64 DC GBC D

SuddenStrike

Strategiespiel für Profis

Wer's mag: In „SuddenStrike" kannst Du die Geschichte des Zweiten Weltkriegs neu schreiben: In drei umfangreichen Kampagnen hast Du den Oberbefehl über amerikanische, deutsche oder russische Truppen und räumst damit an Ost- und Westfront auf. Das historische Geschehen wird von schräg oben gezeigt.

In Echtzeit steuerst Du teilweise weit über 100 recht putzige Einheiten durch eine fein gezeichnete Modellbaugrafik. Dann ist aber auch schon Schluss mit lustig: Die Aufgaben in „SuddenStrike" sind so schwer, dass auch Strategieprofis regelmäßig die Luft ausgehen dürfte. Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler ist diese historische Herausforderung deshalb völlig ungeeignet.

ca. 90 DM | CDV | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium II 500, 64 MB RAM, Win 95, 150 MB HD

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Unzählige Einheiten, spannender Spielverlauf, ansprechende Grafik
- Hammerharte Missionen, komplizierte Befehlsstruktur, sehr komplex

Nur für Genre-Fans: Superschwerer und moralisch fragwürdiger Strategiebrocken — 2

Text: Daniel Blank, Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen
die Nr.1 in den
PSX-Charts!

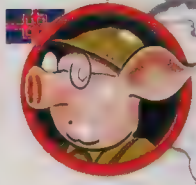
SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons")

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT"

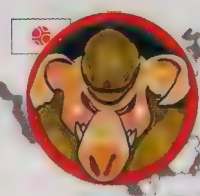
featuring:

ISAC WASHINKEN

MANFRED SCHWARTOWSKI


ARTHUR SWINEY

GEORGES PORC FLAMBÉ


WOK HOG

DSCHINGIS SCHMARRN

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

PC CD-ROM

AB 25. OKTOBER IM HANDEL

www.frontschweine.com

PRESENTED BY
INFOGRAMES

©1998 Infogrames Europe
All rights reserved

PC PS N64 DC D

Anno 1602

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Letztes Jahr im Winter erschien das Aufbau-Strategiespiel „Anno 1602" in der Königsedition – inklusive Missions-CD und neuer Szenarien. Hast Du damals noch nicht zugegriffen, kannst Du jetzt das Hauptprogramm in der „Softprice"-Reihe von Sunflowers noch günstiger erstehen, allerdings verzichtest Du dabei auf die Missions-CD. Das ist zwar für Einsteiger nicht weiter schlimm, ernsthafte Strategen werden aber bald nach neuer Aufbaunahrung verlangen.

Bist Du ein echter Computergeneral, solltest Du also die rund 10 Mark teurere Königsedition wählen. Suchst Du aber ein preiswertes Strategiespiel für zwischendurch, bist Du mit dem Hauptprogramm immer noch ausreichend gut bedient.

ca. 50 DM | Sunflowers | 1-6 Spieler

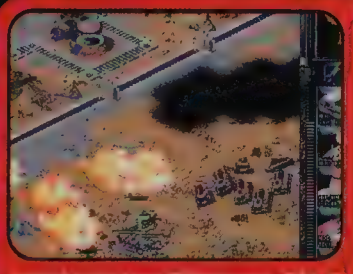
Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 85 MB HD. Empf.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 85 MB HD, Soundkarte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Ungewöhnliche Spieltiefe, gelungene Einzelmissionen, ansehnliche Optik
– Öde Musik, keine informativen Statistiken, zu wenig Abwechslung

Nicht ganz so reichhaltig wie die „Anno 1602"-Königsedition, bringt aber trotzdem Spaß **2**

Text: Volker Weitz



PC PS N64 DC D

C&C3 Megapack

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Westwoods „Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun" gehört zu den umstrittensten Spielen des letzten Jahres. Die Erwartungshaltung der „C&C"-Fangemeinde war enorm, und das Spiel konnte ihr nur schwer gerecht werden. Vor allem die unausgewogene Einheitenvielfalt stieß auf Ablehnung. Dank schöner Missionen und einer rundum gelungenen Präsentation brachte „Tiberian Sun" trotzdem viel Spaß.

Im „C&C3 Megapack" gibt es jetzt das Originalspiel, die Missions-CD „Feuersturm", ein Lösungsbuch und eine Soundtrack-CD. Sammler haben genauso ihre Freude an der Großraumpackung wie alle Strategen, die „Tiberian Sun" Ende letzten Jahres verpasst haben.

ca. 70 DM | Westwood/EA | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Original- und Missions-CD in einem Pack, schöne Missionen, klasse Soundtrack
– Etwas dröge Optik, keinerlei spielerische Neuerungen zu den Vorgängern

Tolles und vor allem volles Megapack für Sammler und alle, die „C&C3" noch spielen wollen **2**

Text: Knut Gollert

PC PS N64 DC D

Cool Boarders 3

Sportspiel für Einsteiger und Profis

Auch eine Möglichkeit: Anstatt dem totalen Fortsetzungswahn zu verfallen und ein fünftes „Cool Boarders" auf die Piste zu schicken, bringt Sony nochmal den besten Teil der Serie als Platinum-Edition. So kannst Du auch diesen Winter zum halben Preis die vereisten Hänge unsicher machen.

Das bislang abwechslungsreichste Snowboard-Spiel für die Playstation begeistert mit vielen Modi und facettenreicher Steuerung. 36 verschiedene Pisten stehen auf der Fahrroute – müssen aber erst nach und nach freigespielt werden. Ob allein oder zu zweit im Splitscreen-Modus – wer kein völliger Schneemuffel ist, stürzt sich spätestens mit dieser Platinum-Edition ins spaßbringende Gelände.

ca. 50 DM | Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock, Link-Kabel

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 1

+ Schnelle und saubere Grafik, viele Spielmodi und Strecken, gutes Dual-Shocking
– Ziemlich langweiliger Soundtrack, viel Werbung am Pistenrand

Sonys schnelles heißes Eisen für verschneite Winterabende: ein Fest für Snowboard-Fans **1**

Text: Michael Stapf

PC PS N64 DC D

Gran Turismo 2

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rechtzeitig vor dem Playstation-2-Start mobilisiert Sony noch mal die letzten Kräfte für die „alte" Konsole. Denn während man in Japan dem 128-Bit-Nachfolger „GT 2000" gerade den letzten Feinschliff verpasst, bekommen Motorsport-Fans das bis dato beste Rennspiel aller Zeiten zum Schnäppchenpreis.

Die Fakten sprechen eine deutliche Sprache: Über 500 Autos wurden auf die zwei CDs gequetscht, 28 Strecken gilt es zu entdecken und 60 Fahrprüfungen zu bestehen. Zudem wurde das Spiel gegenüber dem Original um einen Rallye-Modus erweitert. Einmalig auch die reichhaltigen Tuning-Optionen: Egal ob Federung, Bremsen oder Motor – an fast allen Bauteilen lassen sich Veränderungen vornehmen.

ca. 50 DM | Polyphony/Sony | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ 28 Kurse und über 500 Originalautos, viele Spielmodi und Tuning-Optionen
– Teilweise umständliche Menüführung, dümmliches Gegnerverhalten

Da bleiben weder Zweifel übrig noch Wünsche offen: „GT 2" ist die klar führende Genre-Referenz **1**

Text: Michael Stapf

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 50 DM	2
Anno 1602 – Königsedition	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 60 DM	2
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	1
Civilization: Call to Power	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Commandos – Director's Cut (dt.)	Echtzeit-Strategie	PC	Pyro/Eidos	ca. 50 DM	2
Darkstone	Action-Adventure	PC	EA	ca. 30 DM	2
Die Siedler III	Echtzeit-Strategie	PC	Blue Byte	ca. 30 DM	2
Die Völker	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Drakan	Action-Adventure	PC	GT Interactive	ca. 50 DM	2
Dungeon Keeper II	Echtzeit-Strategie	PC	Bullfrog/EA	ca. 45 DM	2
Euro 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
GP 500 NEU!	Rennspiel	PC	Microprose	ca. 30 DM	3
GTA 2	Actionspiel	PC	Take 2	ca. 50 DM	1

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Homeworld	Echtzeit-Strategie	PC	Sierra	ca. 30 DM	1
Indiana Jones 5	Action-Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Metal Gear Solid	Actionspiel	PS	Konami	ca. 50 DM	1
NBA Live 2000 NEU!	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 30 DM	2
Phoenix	Space-Shooter	PC	Microprose	ca. 30 DM	3
Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	PC	Software 2000	ca. 30 DM	2
Quest for Glory 5	Adventure	PC	Sierra	ca. 30 DM	2
Rayman 2	Jump&Run	PC	Ubi Soft	ca. 50 DM	1
Red Baron 3D	Flugsimulation	PC	Sierra	ca. 30 DM	2
Spyro the Dragon 2	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Star Wars: Force Commander NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	LucasArts	ca. 40 DM	4
Superbike 2000	Rennspiel	PC	EA	ca. 30 DM	2
System Shock 2	Rollenspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Tarzan	Jump&Run	PS, PC	Disney/Sony	ca. 50 DM	2

Jetzt sehen deine Roboter rot!

1

#9747

Mit Vision Command und dem Robotics Invention System™ von LEGO® MINDSTORMS™ baust und programmierst du Roboter, die sogar SEHEN können. Vision Command wird somit zum revolutionären Vision-Sensor und fungiert als Auge und Gehirn deiner Roboterkreationen. Du kannst die Kamera auf deinem PC so programmieren, dass sie auf Bewegung, Farbe und Licht reagiert. Stell dir vor, was dadurch alles möglich ist. Erschaffe niedliche fantastische Roboter, die alles sein können, auch ein Hauptklassenschreck wie El Toro Bot. Natürlich kannst du Vision Command auch einzeln erwerben, als voll funktionsfähige PC-[illegible] wie z. B. als Spionagekamera oder als Maus [illegible] MINDSTORMS.

2

www.legomindstorms.com

LEGO MINDSTORMS™

Power of Robotics @ Your Command™

Achte ab Oktober auf die große LEGO® Weihnachtspromotion.
Hol dir die tollen Preise und werde zum Klassen-Star!

MORE STYLE IN FREESTYLE !

Freestyle BMX mit den absoluten Pros der Szene

More Style in Freestyle mit
- Dave Mirra
- Ryan Nyquist und weiteren Cracks

Ohne Ende Dirt-Jumps
- Table-Tops
- Tailwhips
- X-Ups
- Back-Flips
- Flairs

Indoor und Outdoor Contests in 12 Levels + 10 Multiplayer-Levels

Original-Soundtrack von
- Sublime
- Rancid
- Pennywise
- Cypress Hill
- UV

Dave Mirra freestyle BMX

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY COLOR

Acclaim MAX SPORTS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX(tm) AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Z-axis (for Dreamcast, PlayStation) Developed by Neon (for Game Boy). Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, LTD. Game Boy and Game BoyColor are trademarks of Nintendo of America Inc. PlayStation and PlayStation Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, LTD.
www.acclaim.de www.acclaimmaxsports.com

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Comic: Rolf Boyke

Will ein Monster Dich mal schinden, helfen TRIX beim Hebelfinden – und der grüne Schreck-Koloss nimmt den Lift ins Tiefgeschoss

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 72 **DURCHGESPIELT** *Alle Spiele alphabetisch*

PC
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 (Teil 1)
So schlagt Ihr die rote Flut zurück: Alle 12 Missionen der Alliierten gelöst! (ab S.72)

Playstation
Tenchu 2: Birth of the Assassins (Teil 2)
Sieben auf einen Streich: Die versteckten Tatsumaru-Levels im Überblick (ab S.84)

Playstation
Frontschweine
Alle Missionen gelöst – nebst nützlichen Tipps, damit aus Eurem Sauhaufen eine schlagkräftige Einheit wird (ab S.90)

Nintendo 64
Pokémon Snap (Teil 2)
Mit Vulkan, Fluss, Höhle und Tal schließt Ihr Eure Fotosafari erfolgreich ab (ab S.98)

Playstation, Game Boy, Dreamcast
Mr. Driller
Steine klopfen für Experten (S. 104)

Seite 80 **PC**
Deus Ex • Hot Wheels: Stunt Driver • Kiss: Psycho Circus • MDK 2 • Starlancer • Tachyon

Seite 96 **PLAYSTATION**
Eagle One: Harrier Attack • MoHo • N-Gen Racing • Nightmare Creatures II • Street Fighter Ex 2 Plus • X-Men: Mutant Academy

Seite 102 **NINTENDO 64**
International Track&Field: Summer Games

Seite 102 **GAME BOY**
Bugs Bunny's Crazy Castle 4
Donald Duck Quack Attack
Hype – The Time Quest

Seite 106 **DREAMCAST**
Dragon's Blood • Hidden & Dangerous • International Track&Field

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 S. 72
Hier fliegt ein Kraftwerk zur Kontrolle in die Luft: Studiert Eure Tipps und gewinnt die Alliierten-Kampagne

TENCHU 2 S. 84
Lautlose Kampfe: Erfahrt, wie Ninja Tatsumaru die Gegner überrumpelt

FRONTSCHWEINE S. 90
Sauschwer im Kampf um den „Fetzi" helfen nur die richtigen Taktiken

POKÉMON SNAP S. 98
So bekommt Ihr auch die nackigsten Monster vor die Linse!

12/00 **TRIX VORSCHAU**

Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
Dino Crisis 2, Tekken Tag Tournament, C&C: Alarmstufe Rot 2 (Sowjet-Kampagne)
und vielen weiteren Spielen!

Dino Crisis 2: Die Komplettlösung lässt für Regina keine Fragen offen

Das Heft 12/00 erscheint am 15. November

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
459	Funk Fitter	Cheats	PC
459	Knights & Merchants	Cheats	PC
460	Larry 7: Yacht nach Liebe	Komplettlösung	PC
461	Lemmings 3D	Cheats, Xplodecodes	PS
462	Mario Kart	Cheats	N64
463	NBA Live 2000	Cheats	PC
464	Starship Soldiers	Cheats	PC
465	Star Wars: Jedi Knight	Cheats	PC
457	X-Men vs. Streetfighter	Cheats	PS

Wählt die Telefonnummer rechts!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Geheimnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir versilbern die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken: trixletter@screenfun.de
Er bekommt dann alle vier Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Ein Anruf kostet z.Zt. 0,91 pro Minute, ohne Berücksichtigung der Einwahlkosten. Dieser Dienst

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2

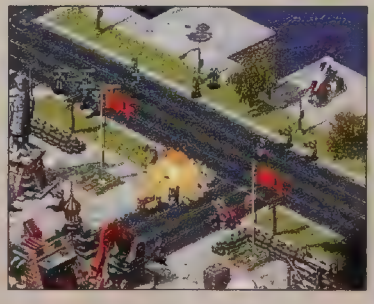
Die Freiheitsstatue zertrümmert, Sowjet-Truppen auf US-Boden – doch die SCREENFUN-Strategietrix garantieren Deinen Sieg in allen zwölf Missionen der Alliierten.

TEIL 1: ALLIIERTE

MISSION 1: LONE GUARDIAN

① **Freiheitsstatue**
② **eigene Basis**
③ **Feindbasis**

Einzelkämpferin Tanya kann diese vier Schiffe im Alleingang versenken



Explodierende Benzinfässer ziehen auch die umliegenden Gebäude in Mitleidenschaft

● Tanya schwimmt zu den Dreadnoughts und versenkt diese ohne größere Probleme.

● Nach der unvermeidlichen Vernichtung der Freiheitsstatue ① marschiert Tanya nach Nordwesten und sammelt dort zwei Kisten mit zusätzlichen Goodies auf. Schließlich gelangt sie zu der Basis ② im Nordosten.

● Errichte jetzt eine Kaserne, bau mehrere Soldaten und sichere mit ihnen das wertvolle Erzgebiet vor der Basis.

● Bilde einen größeren Trupp von Infanterie-Kämpfern aus, repariere die Brücke und vernichte die feindliche Basis ③ im Südosten.

Dabei solltest Du auf die herumstehenden Benzinfässer schießen – das erleichtert Dir Dein zerstörerisches Werk.

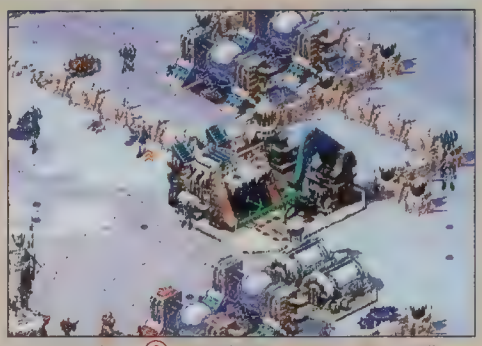
MISSION 2: EAGLE DOWN

① Startpunkt
② Feindbasis im Nordwesten
③ Feindbasis im Nordosten
► aus dieser Richtung angreifen

Luftangriffe auf die Basis ③ sind wegen der guten Luftabwehr zum Scheitern verurteilt

● Dank der Rocketeers ist es kein Problem, die Abwehranlagen der Feindbasis ② auszuschalten und Deinen Ingenieuren den Weg zur Übernahme frei zu machen.

● Die andere Sowjetbasis bei ③ greifst Du am besten von Norden her an. Dabei solltest Du auf eine konservative Strategie mit Bodentruppen setzen, denn diese Basis ist mit einer guten Luftverteidigung ausgestattet. Des Weiteren sollten ein paar Ingenieure bereitstehen, um die feindlichen Gebäude schnell einnehmen zu können.



Die Sowjetbasis ③ wird über den „Hintereingang" gestürmt und übernommen

Dank der flugtauglichen Rocketeers können die Geschütztürme ohne Verluste beseitigt werden

ALLGEMEINE TIPPS

● In „Alarmstufe Rot 2" spielen Zivilgebäude eine taktische Rolle, denn sie können von der Infanterie in Besitz genommen und zur Stellung ausgebaut werden.

Besetzte Gebäude sind immer an einem Streifen in der Farbe des Gegners zu erkennen. Vor allem Bodeneinheiten sollten sich bei Erkundungsgängen vor diesen Gebäuden in Acht nehmen.

● Das beste Mittel gegen besetzte Gebäude sind Luftangriffe auf diese Häuser. Ist das Gebäude stark beschädigt, müssen die Besetzer das Haus aufgeben. Ingenieure können es aber wieder auf Vordermann bringen.

● Die Nighthawk-Helikopter können nicht nur zum Transport der Infanterie eingesetzt werden, sondern auch gegen einfache Bodenziele, da sie mit einer MG bewaffnet sind.

● Falls es möglich ist, sollten auch die „Tech Oil Derricks" von Ingenieuren übernommen werden, da sie Dich mit kostenlosen zusätzlichen Ressourcen versorgen.

● Wie ein Fisch im Wasser: Neben den SEAL-Einheiten ist auch Einzelkämpferin Tanya eine prima Schwimmerin.

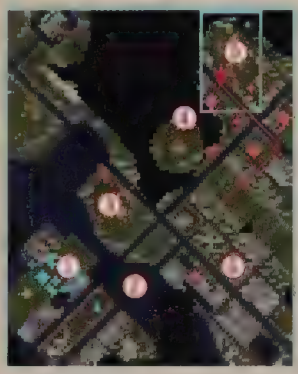
● Oft stehen Benzinfässer in der Nähe von feindlichen Gebäuden. Ein paar gezielte Schüsse auf ein Fass genügen, und eine Kettenreaktion wird ausgelöst, die oft ganze Gebäude zerstören kann.

● GIs können jetzt ihre Stellung mit Sandsäcken ausbauen und halten so länger durch.

● Die Rocketeers schweben permanent in der Luft, was sie für viele Bodeneinheiten unangreifbar macht. Doch wehe, ein Flak-Laster nähert sich, dann solltest Du die Rocketeers schnellstens in Sicherheit bringen!

● Kirov Luftschiffe legen gefährliche Bombenteppiche. Schütze Dich davor mit Patriot-Raketenstellungen und IBFs als Raketenwerfer.

MISSION 3: HAIL TO THE CHIEF

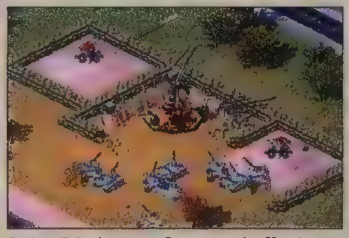


① Startpunkt
② Brücken
③, ④ feindliche Basen
⑤ Psychic Beacon
⑥ Smithsonian Castle
► Angriffsrichtung

● Errichte gleich am Startpunkt ① Deine Basis. Wichtig ist es hier, zunächst die beiden nahe gelegenen Brücken ② zu sichern. Dazu besetzt Du am besten die dortigen Zivilgebäude mit Infanteristen, die jeden roten Stoßtrupp gekonnt aufreiben.

● Ist Deine Position gesichert, könntest Du nacheinander die beiden Feindbasen ③ und ④ zerstören, um Dich schließlich bis zum „Psychic Beacon" ⑤ vorzuarbeiten. Effektiver ist aber folgende Taktik: Produziere mindestens 15 Grizzly-Kampfpanzer. Schicke sie am Smithsonian Castle ⑥ vorbei direkt zu ⑤. Folge dem Weg auf der Karte, und lass Dich nicht in Gefechte verwickeln. Die Panzer rollen bis zum Ziel und sollten es problemlos schaffen, den Psychic Beacon zu vernichten. Der Präsident ist hocherfreut und die Mission gewonnen.

Zur Sicherung der Brücken solltest Du die nahe stehenden Gebäude besetzen



Deine Grizzly-Kampfpanzer schaffen im Alleingang den Vorstoß zum Psychic Beacon

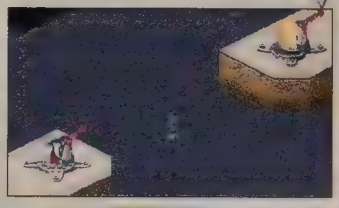
Text: Matthias Metzler

MISSION 4: LAST CHANCE

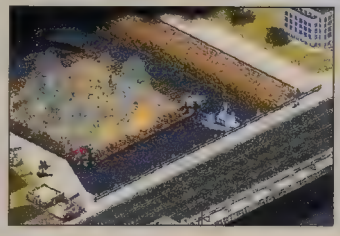
① Hafeneingang
② Psychic Amplifier
➤ direkter Weg zum Ziel

● Zuerst werden die beiden Kanonen am Hafeneingang ① von den Rocketeers beseitigt.

● Entgegen den Anweisungen im Briefing verzichtest Du auf das Errichten einer Basis. Stattdessen schickst Du die Zerstörer ohne Umwege direkt zum „Psychic Amplifier" ②. Im Kanal werden die Schiffe zwar heftig von U-Booten attackiert, doch wenn Du sie ignorierst und mit voller Fahrt nach vorne weiterfährst, schaffen Deine Zerstörer es bis zum Ziel und können es vernichten. Wichtig ist dabei nur, dass das Transportfahrzeug mit dem mobilen Bauhof nicht versenkt wird.



Die Kanonen am Hafeneingang können sich gegen die Rocketeers nicht wehren



Durch einen beherzten Vorstoß gelingt Deinen Zerstörern die Vernichtung des Amplifiers

MISSION 5: DARK NIGHT

● Während die Spione am Ausgangspunkt ① verharren, sammelt Tanya die Verstärkung bei ② auf. Mit allen Gegnern, auf die sie unterwegs trifft, macht Tanya kurzen Prozess. Die Verstärkung gesellt sich zu den Spionen und macht eine kleine Pause, während Tanya allein weiterzieht.

● Über den Schleichweg (s. Karte) gelangt Tanya hinter die Sowjetbasis ③.

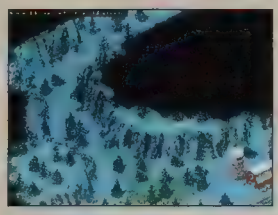
● Die gefährlichen Tesla-Spulen am Eingang können durch Schüsse auf die nebenstehenden Fässer beseitigt werden. Tanya dringt in die Basis ein, sprengt die Kraftwerke und beseitigt die Gegner. Dabei musst Du darauf achten, ob die Tesla-Spulen noch mit Energie versorgt werden, sonst ist Tanya schnell gegrillt.

● Ist die Lage sicher, rücken die anderen nach, und ein von Dir gebauter Spion besetzt das Labor.

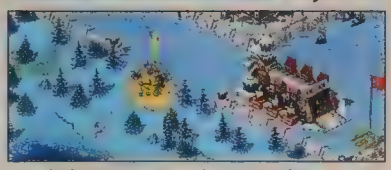
● Tanya marschiert bis zur Rakete ④. An der westlichen Begrenzungsmauer stehen außerhalb ein paar Fässer. Wie praktisch! Tanya sprengt mit einem gezielten Schuss ein Loch in die Mauer. Weitere Fässer werden angeschossen, und Tanya gelangt zur startbereiten Rakete, die mit einer Sprengladung versehen wird.

● Um zur Rakete ⑤ vordringen zu können, benötigt Tanya die Hilfe der bei ⑥ gefangenen Verstärkung. Nach deren Befreiung schießen die Kämpfer ein Loch in die Mauer und Tanya schreitet erneut zur Tat.

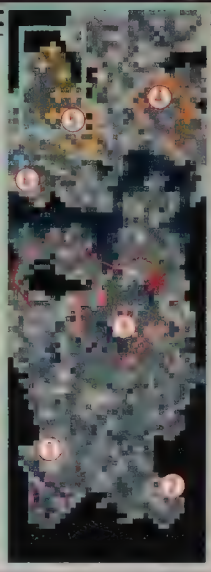
① Start
② Verstärkung
③ Sowjetbasis
④, ⑤ Atomraketen
⑥ Verstärkung
➤ Schleichweg



Über einen Schleichweg gelangt Tanya zum Hintereingang der Sowjetbasis



Durch die Detonation der Benzinfässer wird ein Loch in die Mauer gesprengt



MISSION 6: LIBERTY

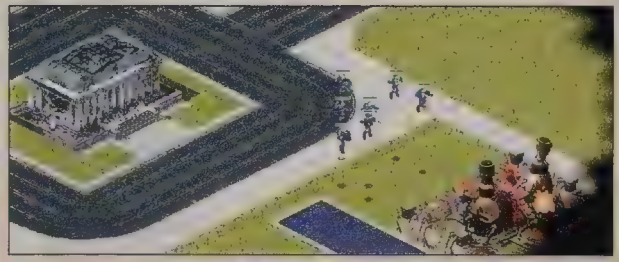
● Zunächst steht die Sicherung des Pentagons ① im Vordergrund. Dazu errichtest Du Deine Basis direkt westlich davon. Das Pentagon kann von GIs in Besitz genommen werden.

● Das Haus gleich bei den Erzvorkommen ② sollte ebenfalls vereinnahmt werden, denn auch aus dieser Richtung erfolgen immer wieder Attacken. Zur Sicherung der beiden Brücken östlich des Pentagons eignen sich zunächst eingegrabene GIs und Rocketeers.

● In der Nähe des Lincoln Memorials ④ besitzt der Gegner von Basis ⑤ zwei Raffinerien. Diese solltest Du bald mit Rocketeers zerstören. (Alternativ könntest Du auch versuchen, sie mit eingeflogenen Ingenieuren zu übernehmen und dort eine eigene zweite Basis aufzubauen).

● Um die Basis ③ zu erobern, besetzt Du die Häuser davor und nimmst die Sammler des Gegners unter Beschuss.

● Um schließlich die Basis ⑤ zu zerstören, rüstest Du eine Übermacht auf, mit der Du dann die Basis überrollst.



In der Nähe des Lincoln Memorials besitzt der Gegner noch zwei Raffinerien

① Pentagon
② Erzvorkommen
③, ⑤ Feindbasen
④ Lincoln Memorial

Rüste eine Übermacht auf, mit der Du dann bis zur Feindbasis ⑤ vorrückst und sie überrollst

MISSION 7: DEEP SEA

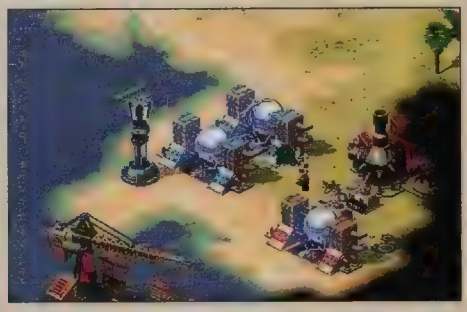
● Der Gegner landet an den beiden Punkten ② und ③ immer wieder neue Kämpfer auf Deiner Insel an. Um diese schon frühzeitig abfangen zu können, sendest Du einfach ein paar Rocketeers dorthin, die sich der Neuankömmlinge annehmen.

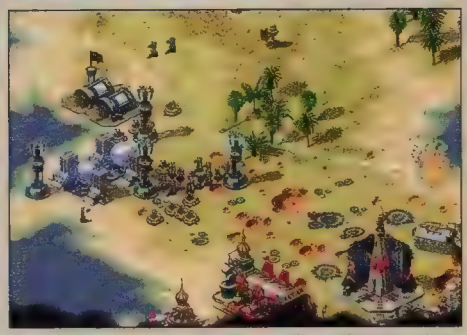
● Des Weiteren attackiert der Computergegner immer wieder mit Atomschlägen. Bevorzugtes Ziel ist die Werft. Nach dem Verlust der Werft verzichtest Du deshalb am besten auf den Bau einer neuen Werft und verfolgst lieber folgende Strategie: Bilde mehrere Rocketeers aus und schicke sie nach ④. Dort ist das Erzgebiet des Gegners. Wenn sich die Rocketeers vorsichtig im nördlichen Teil der Insel halten, können sie von der feindlichen Flak nicht erfasst werden. Sie können aber trotzdem die feindlichen Sammler beharken.

● Halte eine fertige Prisma-Kanone bereit. Setze bei ④ nun auch einige Ingenieure mit dem Nighthawk-Helikopter ab. Sie marschieren an der Westküste der Insel entlang und gelangen zu zwei Tesla-Reaktoren, die übernommen werden. Die Prisma-Kanone wird danebengesetzt und eine schnell gebaute Kaserne ebenfalls. So wird nach und nach die ganze Anlage des Feindes übernommen oder zerstört.

① **eigene Basis**
②, ③ **bevorzugte Absetzpunkte des Gegners**
④ **eigener Absetzpunkt**
⑤ **Atomrakete**

Neben den beiden übernommenen Tesla-Reaktoren platzierst Du gleich eine Prisma-Kanone





Von den besetzten Gebäuden aus kämpfst Du Dich schließlich bis zur Atomrakete ⑤ vor

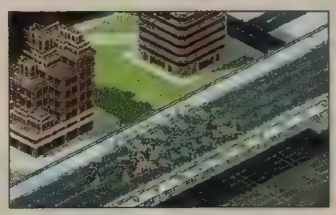
MISSION 8: FREE GATEWAY

● Vom Start ① gelangt man über eine lange Brücke in die untere linke Ecke der Karte. Dort übernimmst Du die verlassenen Gebäude und baust einen Chrono-Sammler.

● Stelle mehrere IBFs her und fahre damit zu ③, wo sie die beiden Kraftwerke südlich des Beacon zerstören. Heranrückende Infanterie übernimmt Tanya. Die Kraftwerke nördlich des Beacon sind durch Schüsse auf die herumstehenden Fässer schnell beseitigt. Jetzt kann Tanya den Beacon erreichen.

● Mit der Verstärkung baust Du nun Deine Basis bei ② weiter aus.

● Schließlich steht der Überfall auf die Basis ④ an. Die beiden Raffinerien außerhalb der Basis attackierst Du mit Harriern aus der Luft. Günstig auch die vielen nahe gelegenen Zivilgebäude. Diese werden von der Infanterie besetzt – so kannst Du elegant das Forschungslabor und die Werkstatt immer wieder zerstören. Schließlich wagst Du aber den Angriff auf die Basis. Eine dicke Gruppe Prisma-Panzer leistet hier die allerbesten Dienste.

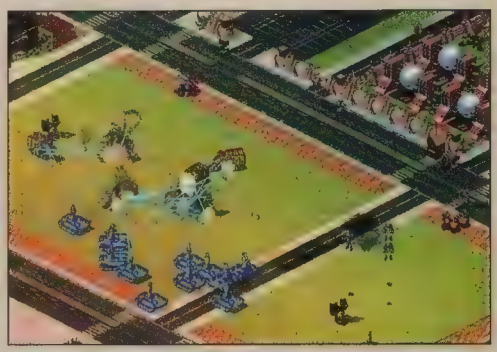


Der lange Marsch nach Süden führt Dich zu den verlassenen Gebäuden

Rasante Kettenreaktion: Die explodierenden Fässer (oben rechts) lösen weitere, wunderschön zerstörerische Detonationen aus

Von den beiden besetzten Gebäuden (blauer Rand) aus kannst Du die Gegnerbasis beharken

① **Start** ② **eigene Basis**
③ **Beacon** ④ **Feindbasis**



Nachschub ausschalten! Deine Prisma-Panzer bringen die feindlichen Sammler in Bedrängnis

MISSION 9: SUN TEMPLE

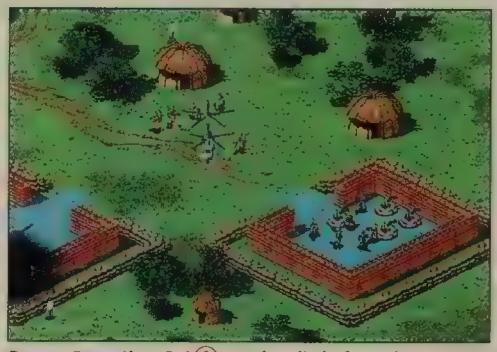
● Marschiere mit Deinen Kämpfern vom Ausgangspunkt ① nach ②, wo die gefangenen Soldaten befreit werden. Dazu müssen nur die Wachen beseitigt werden.

● Auch der „Tech Airport" ③ wird von einem der SEAL-Einzelkämpfer beseitigt.

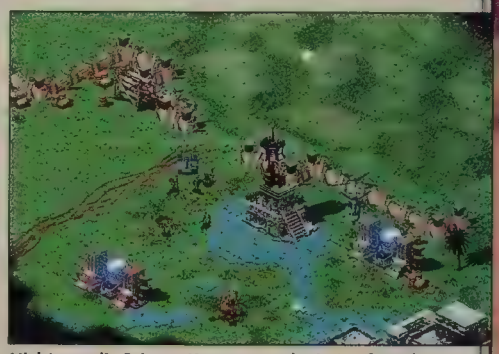
● Während die neuen Freunde beim Basiseingang ④ ein Ablenkungsmanöver starten, landet der Nighthawk direkt neben der nachgebauten Prisma-Kanone. Vorsicht, in der Nähe steht eine Flak, aber der Nighthawk sollte es trotzdem schaffen.

Die beiden Ingenieure steigen aus und übernehmen ein Kraftwerk sowie die Prisma-Kanone. Alle umstehenden Gebäude und Soldaten können nun mit der Prisma-Kanone beseitigt werden.

● Achte darauf, dass möglichst viele Deiner SEAL-Soldaten am Leben bleiben. Mit ihnen dringst Du in den Südwesten der Basis vor, wo der Bauhof gesprengt wird. Auch die Tesla-Reaktoren müssen weg, um der anderen Prisma-Kanone die Energieversorgung abzuschneiden. Versuche auch feindliche Soldaten und Fahrzeuge vor Deine Prisma-Kanone zu locken.



Rescue Operation: Bei ② werden die befreundeten Soldaten aus ihrem Gefängnis befreit



Nicht nur die Prisma-Kanone, auch ein Kraftwerk muss von den Ingenieuren übernommen werden

① **Start**
② **befreundete Soldaten**
③ **Tech Airport**
④ **Prisma-Kanone am Basiseingang**

Die Sowjets landen in Amerika. Du bist die letzte Hoffnung der USA

MISSION 10: MIRAGE

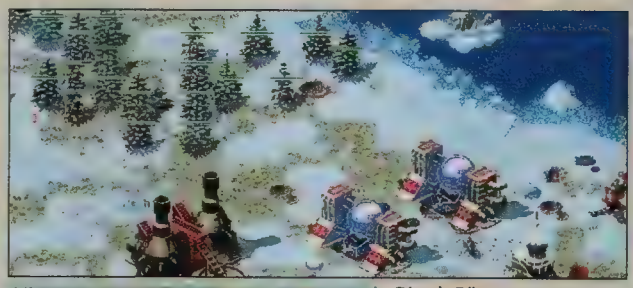
● Setze den mobilen Bauhof direkt neben Einsteins Labor ①, um dieses in Zukunft besser verteidigen zu können. Außerdem benötigst Du sogleich eine Raffinerie, um Dein Konto aufzustocken. Später baust Du einen Spion-Uplink, um die vorrückenden Feinde besser erkennen zu können.

● In dieser Mission steht zunächst einmal die Verteidigung im Vordergrund: Du wirst nämlich von drei Gegnern permanent belagert. Brennpunkte der Aktion sind der Abhang vor Einsteins Labor und der Nordeingang der Basis ②.

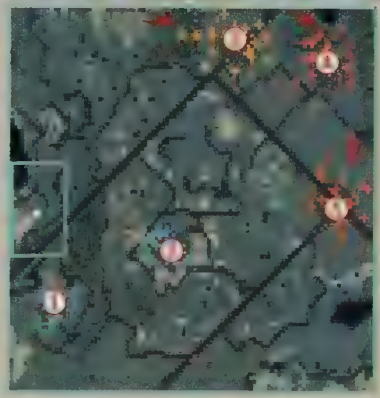
● Lästig sind die V3-Raketenwerfer, denn sie haben eine größere Reichweite als Deine Prisma-Kanonen. Halte deshalb Panzer und Rocketeers als schnelle Eingreiftruppe bereit.

● Beim Angriff auf die sowjetischen Basen setzt Du voll auf Einsteins neue Mirage-Panzer. Basis ③ wird vom Westen aus angegriffen. Erste Ziele sind das AKW, dann der Bauhof. Basis ④ wird von Nordwesten attackiert. Hier interessieren Dich zunächst das AKW und die Kraftwerke. Der Überfall auf ⑤ erfolgt von Norden. Vom AKW über die Raffinerie gelangst Du zum Bauhof.

Nach der Sprengung des AKWs geht dem Gegner schnell der Strom aus



Die als Bäume getarnten Mirage-Panzer sind für die Sowjets nicht zu erkennen



① **Einsteins Labor**
② **Basis**
③, ④, ⑤ **feindliche Basen**
► **Basen von hier aus angreifen**

MACH DEINEN EIGENEN PROFI ZUR LEGENDE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

2-SPIELER-MODUS

2-Spieler-Mod
Einzelspieler-Karrie

JEDE MENGE NEUERUNGEN

SKATEPARK-EDITOR

3D-Echtzeit-

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J. THOMAS

COOLE HIP-HOP- UND PUNK-SOUNDTRACKS

THE MACHINE, BAD

Empfohlen von:
skateboard
blond magazine

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC CD ROM
NEVERSOFT
www.activision.de
ACTIVISION

© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Neversoft Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding und Pro Skater 2 sind Warenzeichen von Activision Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation®-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Lizenziert von Nintendo. Sega, Dreamcast und das Dreamcast-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises, LTD. NINTENDO®, GAME BOY™, GAME BOY COLOR AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

MISSION 11: FALLOUT

● Am Anfang steht die Sicherung der eigenen Basis ① vor feindlichen Angriffen klar im Vordergrund.

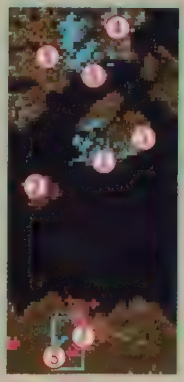
● Um die Raffinerie ② jenseits der Holzbrücke sichern zu können, muss der Leuchtturm sofort mit Soldaten besetzt werden. Ebenso sollten die Zivilgebäude ③, ④ und ⑤ vereinnahmt werden, denn Gegner gelangen immer wieder über diesen Weg in Deine Basis.

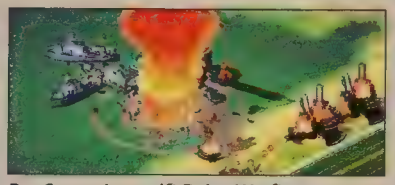
● Die Sowjets beginnen mit Nuklearschlägen, deren Ziel zunächst die Werft ist. Doch auf sie kannst Du verzichten. Anschließend ist Dein Bauhof immer wieder Ziel der Attacken. Dieser übersteht aber den Direkteinschlag, sofern er permanent in Bestzustand gehalten wird.

● Vorposten ⑥ muss unbedingt gehalten werden und wird nun zur Basis ausgebaut.

● Ist der Spion-Uplink installiert, wird Feindbasis ⑦ sichtbar. Mit der Chronosphäre transportierst Du IBFs, Mirage-Panzer und vor allem Prisma-Panzer zu ⑧. Brich die Begrenzungsmauer bei den Kraftwerken auf. Kämpfe Dich von dort aus in die Basis vor und zerstöre schließlich die drei Silos.

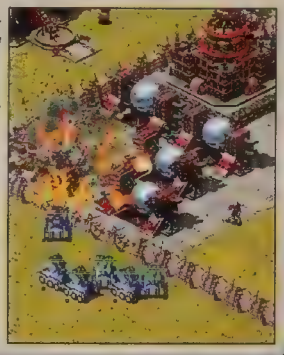
Gelingt es Dir, den Vorposten ⑥ so auszubauen, bist Du auf dem Weg zum Sieg





Der Computer greift Deine Werft an, doch Du kommst auch ohne gut aus

Bei ⑧ erfolgt Dein Überfall auf den feindlichen Kraftwerkspark



① **eigene Basis**
② **Leuchtturm und Raffinerie**
③, ④, ⑤ **Zivilgebäude besetzen**
⑥ **Vorposten**
⑦ **Feindbasis**
⑧ **Landestelle für Chronosphäre**

MISSION 12: CHRONO STORM

● Nach der Räumung des Landegebietes errichtest Du Deine Basis ① am Startpunkt. Als erster Schutz empfiehlt es sich, die Zivilgebäude an allen Eingängen zur Basis mit Soldaten zu besetzen.

● Alle neuen Gebäude solltest Du mit einem Sicherheitsabstand zum Bauhof errichten, denn die Sowjets beharken Letzteren im Verlauf der Partie immer wieder mit Atomraketen. Deshalb ist es lebenswichtig, den Bauhof immer gut in Schuss zu halten!

● Eine weitere große Gefahr sind die Kirov Luftschiffe wegen ihrer Bombenteppiche. Installiere mehrere Patriot-Abwehrraketen und halte immer genügend IBFs bereit.

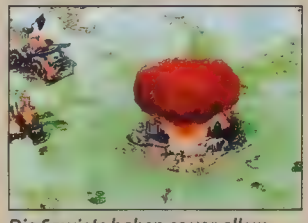
● Nach Installation des Spion-Uplinks siehst Du, dass die Sowjets kleine Basen mit jeweils vorgelagerter Raffinerie bei ② und ③ unterhalten. Hier setzt Du zum Angriff an.

● Folgende Taktik ist nützlich: Mit Professor Einsteins Wetterkontrollvorrichtung lässt Du zunächst die gewünschten Ziele zerstören oder schwächen. Anschließend werden per Chronosphäre Fahrzeuge zum Zielgebiet befördert, die dann den Rest erledigen.

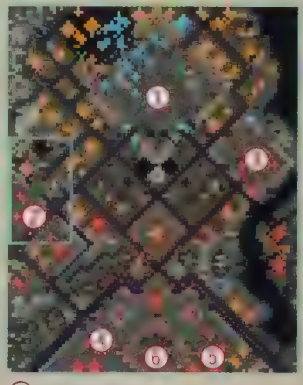
● Die Atomkraftwerke südlich von ③ solltest Du in Deinen Besitz bringen, denn damit ist Deine Energieversorgung ein für alle Mal gelöst.

● Mit obiger Taktik zerstörst Du nun auch die beiden AKWs und die umliegenden Gebäude bei ④ und ⑤, bevor Du Dich dem Kreml ⑥ zuwendest. Hier müssen noch die vier schwarzen Panzer zerstört werden. Der Kreml selbst muss erhalten bleiben! Am einfachsten lockst Du die schwarzen Panzer zu den heimischen Prisma-Kanonen.

● Schließlich wird Superschützin Tanya eingeflogen, und Du kannst entspannt dem unterhaltsamen Schlussvideo zusehen.



Die Sowjets haben es vor allem auf Deinen Bauhof abgesehen. Bau deshalb mit Abstand!

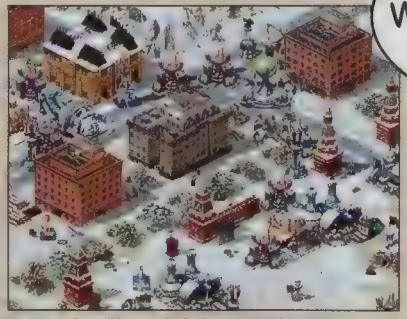


① **eigene Basis**
②, ③ **kleine Feindbasen mit vorgelagerten Raffinerien**
④, ⑤ **„Landepunkte" für Chronosphären-Angriff**
⑥ **Kreml**

Befördere Deine Einheiten mit der Chronosphäre zur Feindbasis und...

...zerstöre die dortigen Atomkraftwerke

Mit der Eroberung dieser Atomkraftwerke bist Du Deine Energieprobleme los



Eng und unübersichtlich: Notgedrungen errichtest Du Deine Basis in den Straßenschluchten von Moskau

CompuServeOffice

Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.

Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

- Keine Grundgebühr
- Keine Einwahlgebühr
- Keine Vertragsbindung
- Keine Mindestnutzung
- 9-18 Uhr für 1,9 Pf/Min.*
- Inklusive Telefongebühren
- Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- Jetzt auch für Mac + Win 2000
- E-Mail + Instant Messenger
- 20 MB Homepage
- FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

* Abrechnung im 3 Min.-Takt, d.h. Sie zahlen von 9-18 Uhr pro Takt 5,7 Pf (rechnerisch 1,9 Pf/Min.) und von 18-9 Uhr pro Takt 14,7 Pf (rechnerisch 4,9 Pf/Min.). Keine weiteren Kosten, jederzeit kündbar.

Gleich anmelden unter 0800 5 111 777 oder sofort downloaden in weniger als 2 Min.

www.compuserve.de

Schaurige Vision: Im Spiel „Deus Ex" baut man Menschen zu Cyborgs um

Deus Ex

Öffnet mit einem Texteditor (etwa Windows Notepad) die Datei „User.ini". Ihr findet sie im Unterordner „system". Je nachdem, wo Ihr „Deus Ex" installiert habt, befindet sie sich zum Beispiel im Verzeichnis „C:\DeusEx\System".

Sucht nun einen unbenutzten Tastaturbefehl und fügt das Wort „talk" hinter dem „=" ein. Mit dieser Taste könnt Ihr ab sofort während des Spiels die Konsole öffnen, in der die folgenden Codes eingegeben werden.

Dazu löscht Ihr erst die gesamte Zeile („say" steht standardmäßig am Anfang der Kommandoeingabe) und aktiviert mit **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled true** den Cheat-Mode. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben.

```
Q=LeanLeft
R=LookUp
S=MoveBackward
T=talk
U=
V=LookDown
W=MoveForward
```

Sucht Euch in der Datei „user.ini" einen freien Eintrag (zum Beispiel das T) und schreibt „talk" hinter den Buchstaben

*Im Spiel müsst Ihr nun die Konsole aufrufen und **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled true** eingeben, um den Cheat-Modus zu aktivieren*

Cheats

Unverwundbarkeit:
god

Außenansicht einschalten:
behindview 1

Außenansicht abschalten:
behindview 0

Flugmodus aktivieren:
fly

Flugmodus deaktivieren:
walk

Ziel im Fadenkreuz eliminieren:
tantalus

Anvisierte Tür öffnen:
open sesame

Geheim-Menü aufrufen:
legend

Alle Fähigkeiten-Punkte:
allskillpoints

Alle Waffen:
allweapons

Alle technischen Implantate:
allaugs

Volle Gesundheit:
allhealth

Volle Bio-Elektrizität:
allenergy

Maximale Munition für alle Waffen:
allammo

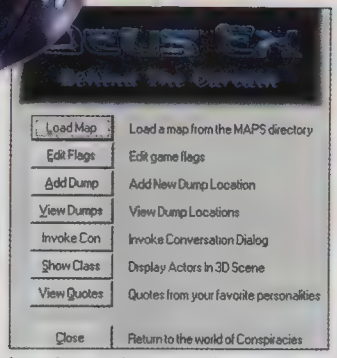
10.000 Credits:
allcredits

Alle Bilder im Archiv:
allimages

***behindview 1**: Ab sofort stehen die Cheatfunktionen zur Verfügung – wie wär's mit einer „Tomb Raider" ähnlichen Sicht?*

***god**: Oder doch lieber den Gott-Modus für Unbesiegbarkeit aktivieren und mit...*

***allweapons**: ...dem Cheat für alle Waffen den Bildschirm gründlich aufräumen?*



***legend**: Das Geheim-Menü bietet das eine oder andere Gimmick und verschafft Euch zudem einen Blick „hinter den Vorhang" der Entwicklungsarbeiten von „Deus Ex"*

Hot Wheels: Stunt Driver

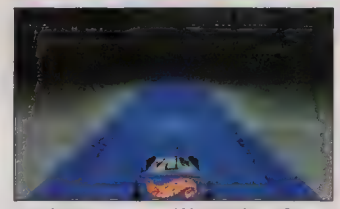
Drückt einfach während des laufenden Spiels die entsprechende Taste, um die Cheatfunktion zu aktivieren.

Cheats

Hintergrund ausblenden (nur bei selbstgebauten Strecken):
w

Lichter ausschalten (nur bei selbst gebauten Strecken):
l

Sofortiger Crash:
c



*Mit den Tasten **w** und **l** könnt Ihr auf Euren selbst gebastelten Kursen...*

...alle Hintergrundgrafiken und sämtliche Lichtquellen einfach ausknipsen

Kiss: Psycho Circus

Ruft während des Spiels mit der Taste [ö] die Konsole auf. Löscht in der Kommandozeile zuerst das „v" und gebt anschließend einen der Codes ein, um den zugehörigen Cheat zu aktivieren.

Cheats

Flugmodus:
spectator

Verfolgerkamera (fünf Perspektiven):
chasecam

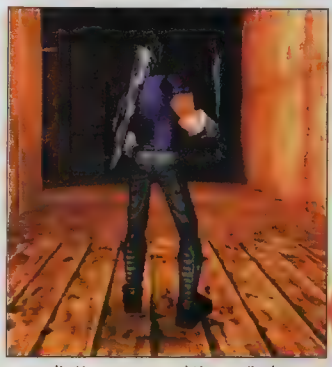
Zusätzliche Rüstungsteile:
nextarmor

Rüstungsteile wieder ablegen:
prevarmor

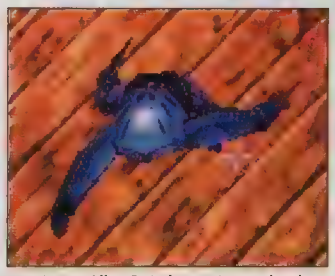
Alle Gegenstände anzeigen:
give

Gegenstand erhalten:
give <Name> <Anzahl>

***chasecam:** Öffnet die Konsole, löscht das „v" und gebt dort etwa diesen Code ein...*



...um die Kameraperspektive zu ändern



***spectator:** Alles Gute kommt von oben! Im Flugmodus kannst Du Deinen Gegnern so richtig auf die Köpfe spucken*

***nextarmor:** Mit voller Rüstung seid Ihr für die Monsterscharen gut gerüstet*

***give:** Jetzt habt Ihr die Qual der Wahl. Wie wär's beispielsweise mit einem...*

...handlichen Maschinengewehr?

Hunde die ballern, beißen nicht! Held Max hat in „MDK 2" dafür ganze vier Hände zur Verfügung!

MDK 2

Drückt während des Spiels [^] (die Taste oben links neben der [1]), um eine Eingabeleiste zu erhalten. Gebt einen der folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheatfunktion zu aktivieren. Falls die Steuerung anschließend hakt, drückt einfach kurz [ESC].

Cheats

Sprung in Level 2:
MdkNewGame(2,12)

Sprung in Level 3:
MdkNewGame(3,12)

Sprung in Level 4:
MdkNewGame(4,12)

Sprung in Level 5:
MdkNewGame(5,11)

Sprung in Level 6:
MdkNewGame(6,8)

Sprung in Level 7:
MdkNewGame(7,11)

Sprung in Level 8:
MdkNewGame(8,8)

Sprung in Level 9:
MdkNewGame(9,13)

Sprung in Level 10:
MdkNewGame(10,7)

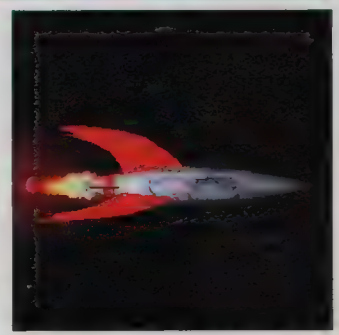
Sprung in Level 10 – Bonuslevel 1:
MdkNewGame(11,1)

Sprung in Level 10 – Bonuslevel 2:
MdkNewGame(12,1)

Unsterblichkeit:
GodDebugToggle()

Kurt in Unterwäsche (erst nach einem Levelsprung):
KurtGetNaked()

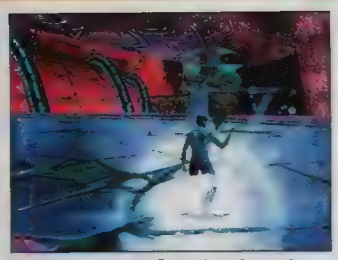
***MdkNewGame(2,12)**: Levelsprung leicht gemacht – gebt einfach den gewünschten Code während des Spiels ein...*



...und nur wenige Augenblicke später erscheint eine Zwischensequenz, welche die nächste Mission einleitet

***KurtGetNaked()**: Wer hat sich noch nie danach gesehnt, in der Hitze des Gefechts...*

...einfach mal die Hosen fallen zu lassen?



***GodDebugToggle()**: Und weil es sich in Shorts nur halb so gut kämpft, macht Euch der göttliche Segen unbesiegbar*

Starlancer

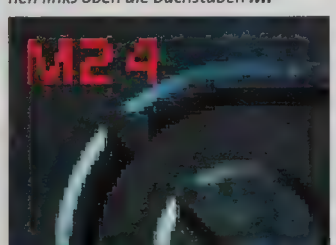
Haltet im Hauptmenü [STRG] gedrückt und gebt **potato** ein. Bei richtiger Eingabe erscheint „M1" am oberen linken Bildschirmrand. Gebt nun die Nummer der gewünschten Mission ein (eine Zahl zwischen 1 und 24) und drückt im Anschluss daran eine der folgenden Tastenkombinationen, um mit dem gewünschten Raumschiff zu fliegen.

Cheats

Normale Schiffsauswahl:
[STRG]+[RETURN]

Predator: **[SHIFT]+[F1]**	Tempest: **[SHIFT]+[F7]**
Naginata: **[SHIFT]+[F2]**	Patriot: **[SHIFT]+[F8]**
Grendel: **[SHIFT]+[F3]**	Wolverine: **[SHIFT]+[F9]**
Crusader: **[SHIFT]+[F4]**	Reaper: **[SHIFT]+[F10]**
Coyote: **[SHIFT]+[F5]**	Shroud: **[SHIFT]+[F11]**
Mirage IV: **[SHIFT]+[F6]**	Phoenix: **[SHIFT]+[F12]**

*Haltet in diesem Bild [STRG] gedrückt und gebt **potato** ein, daraufhin erscheinen links oben die Buchstaben **M1***



Gebt nun einen Level von 1 bis 24 ein und drückt dann zum Beispiel die Tasten...

***[SHIFT]+[F12]**: ...für das „Phoenix"-Schiff*

Tachyon

Drückt während des Spiels auf dem Ziffernblock die Taste [7], um die Konsole aufzurufen. Gebt nun **im a cheater** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

Bei richtiger Eingabe gibt Logan einen Kommentar ab, und Ihr könnt ab sofort die nachstehenden Schummeleien in der Konsole eingeben.

Cheats

Unsterblichkeit:
quickening

5000 Extra-Credits:
one million dollars

Volle Munition:
come get some

Volle Energie:
dilithium

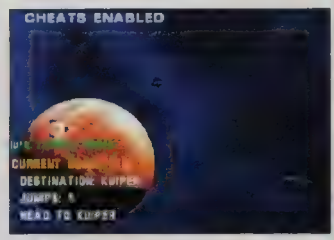
Mission ist erfolgreich, sobald man zur Basis zurückfliegt:
there is no spoon

Alle Gegenstände:
boom stick

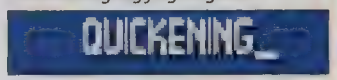
Alle Schiffe:
ragtag

Schiff verbessern:
kessel run

*Die [7] auf dem Ziffernblock ruft das Eingabefenster auf, in dem Ihr Euch mit **im a cheater** als Trixer bekennt...*

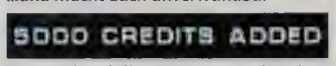


...die Bestätigung folgt sogleich



***quickening**: Der Cheat wird ebenfalls im oben genannten Fenster eingegeben...*

...und macht Euch unverwundbar



***one million dollars**: Naja, ist ein bisschen übertrieben, es gibt nur 5000 Credits*

***ragtag**: Das lässt alle Pilotenherzen höher schlagen – Ihr stürzt Euch mit den verschiedensten Schiffen in den Kampf*

Text: Michael Stapf

furcht
ho
grauen.

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999/2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CAPCOM

PC CD

www.eidos.com

PlayStation

.exe

rror.sys

dll

AB SOFORT FÜR PC

RESIDENT EVIL 3

NEMESIS

EIDOS

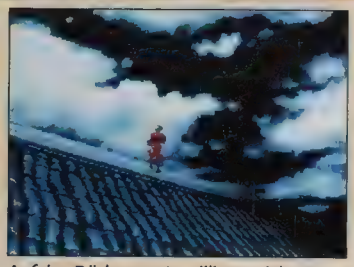
INTERACTIVE

TENCHU 2

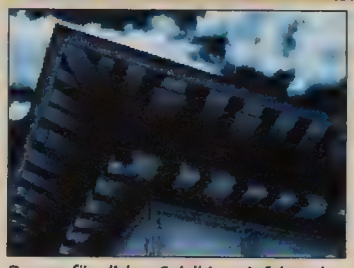
Teil 2

Nach den harten Fights von Rikimaru und Ayame im vorigen Heft folgt hier der spannende Endteil der Ninja-Saga. Er wird mit Tatsumaru gespielt.

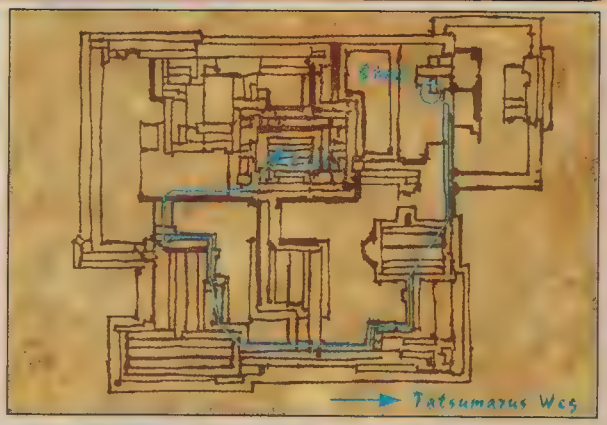
LEVEL 1 – Tatsumaru: Ein Schatten



Auf den Dächern patrouillieren viele Ninja-Kollegen mit brauchbarer Ausrüstung



Dem anfänglichen Spielhinweis folgend, muss Tatsumaru hoch hinaus aufs Dach

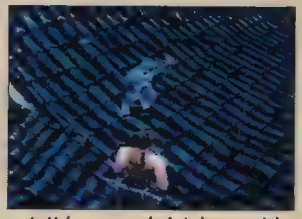


Endlich kannst Du die vertrackte Geschichte aus dem Blickwinkel des dritten Ninjas Tatsumaru erleben. Beginnend am Eingang der Burg, benutzt Du gleich den Kletterhaken, um zur Linken aufs Dach zu gelangen. Bahne Dir von dort einen Weg um den Burghof herum. Unterwegs lauern ein paar Ninjas, also ist vorsichtiges Voranpirschen angesagt. Die Ki-Anzeige leistet dabei gute Dienste. Vergiss nicht, die ausgeschalteten Feinde abzusuchen, sie haben oft etwas dabei.

Nach der spiralförmigen Tour über die Dächer gelangst Du zum Mittelbau. Hier geht es einige Stockwerke nach oben. Sei sehr vorsichtig bei der Wache auf der Brüstung!

Auf dem Dach erwartet Dich eine seltsam gekleidete Gestalt. Sie entpuppt sich als die größenwahnsinnige Ninja-Chefin Kagami. Kämpfen musst Du aber gegen ihren Gefolgsmann. Der lässt sich recht gut austricksen. Lauf schnell über das Dach und versteck Dich hinter einem Giebel. Wenn der Gegner die Orientierung verliert und Dich nicht mehr entdecken kann, hast Du die Gelegenheit für einen Überraschungsangriff – kein allzu großes Problem!

Beim ersten Zusammentreffen mit Kagami greift diese nicht selbst ein...



...stattdessen erscheint der um sich schlagende Unhold auf dem Dach

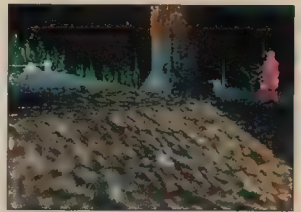
LEVEL 2 – Tatsumaru: Fürst Todas Ende

Im Heerlager solltest Du Dich bereits gut auskennen, da sowohl Ayame als auch Rikimaru schon dort waren. Bereits am Levelanfang gilt besondere Vorsicht, da die Wachen direkt an Deiner Position vorbeilaufen. Gefährlich ist auch der Eingang zum Quartier des Fürsten. Sei vor der zweiten Wache auf der Hut.

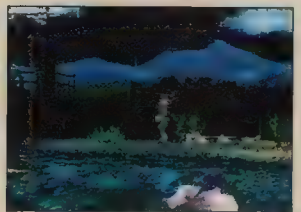
Dummerweise ist der Fürst nicht allein. Nutze den Bogenschützen und bring den Speerträger und den Fürsten zwischen Dich und ihn. Die damit ersparten Probleme sind nicht zu unterschätzen. Greif den Speerträger nach Möglichkeit seitlich an und lass Dich dabei nicht vom Fürsten erwischen. Beim direkten Kampf mit dem Fürsten hilft reichliches Blocken und Zuschlagen im richtigen Moment.

Nach dem Kampf mit Toda frischst Du am besten Deine Lebenspunkte auf. Lady Kagami muss nur die Hälfte ihrer Lebenspunkte lassen, damit der Level beendet wird. Hier sollten beherztes Angreifen und der Einsatz eventuell verbliebener Gegenstände wirken.

Fürst Toda stehen zwei Krieger zur Seite – das macht den Fight nicht gerade leichter



Die Ninjas sind gefährlich, versprechen aber meist Waffennachschub



Vorsicht! Den Eingang zum Hauptquartier bewachen zwei Gegner

Zum Glück muss die gemeine Lady nur um ein paar Lebenspunkte erleichtert werden

LEVEL 3 – Tatsumaru
Mangel an Arbeitskräften

Extrem haarig ist der nächste Level. In dem Dorf müssen etliche Bewohner niedergeschlagen und als Arbeitskräfte für Tatsumarus neue Verbündete Kagami entführt werden. Dabei darf Dich auf keinen Fall einer der Bewohner entdecken.

Das Wichtigste in diesem Level ist extrem gutes Timing, denn Fehler werden unwiderruflich bestraft. Um die für Dich ungünstigen Laufwege der Wachen einschätzen zu können, empfiehlt sich meist ein Klettern auf die Dächer. Schau Dir das Treiben unten in aller Ruhe an und geh sicher, dass ein Überwältigungsakt nicht von einer zweiten Person gesehen werden kann.

Auf diese Weise drehst Du eine Runde durch das Dorf und sammelst die benötigten Seelen nacheinander ein.

Gleich die erste Dorfwache erfordert präzises Timing – nur keinen Krach machen!

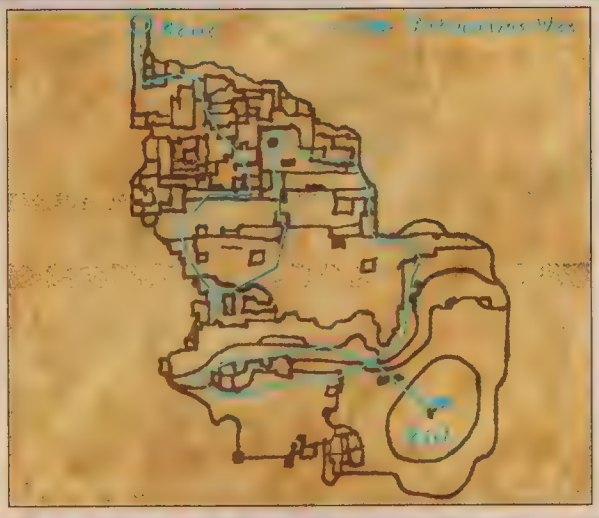
In den verwinkelten Dorfgassen verschafft Dir eine erhöhte Sitzgelegenheit Überblick

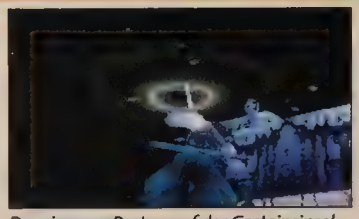
LEVEL 4 – Tatsumaru
Wache im geheimen Hafen

Für seine nächste Aufgabe betritt Tatsumaru wieder ein bekanntes Stück Land. Als Streiter der bösen Seite muss er ausnahmslos alle vorhandenen Gegner ausschalten.

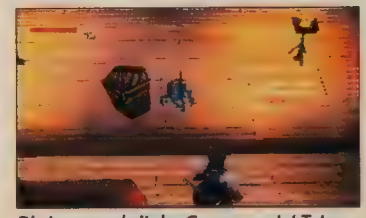
Auf der Runde durch den natürlichen Hafen bedürfen besonders die Felsenfallen und die Minen einer besonderen Erwähnung. Außerdem darf der Soldat auf dem Felsen im Wasser nicht vergessen werden.

Auf dem Deck des Schiffes erwartet Dich ein zwar steinalter, im Waffengebrauch aber erstaunlich versierter Samurai. Er schlägt aus allen Positionen und hat eine beeindruckende Reichweite. Die sicherste Variante ist das Flüchten auf eine erhöhte Position. Beim Hochklettern kannst Du ihm ein paar Hiebe verpassen. Spiel von vorn!





Der einsame Posten auf der Gesteinsinsel darf auf keinen Fall vergessen werden



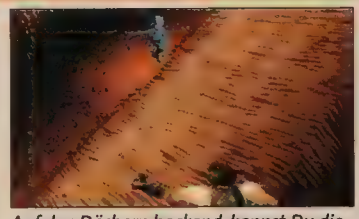
Die Langsamkeit des Gegners nutzt Tatsumaru durch einen erhöhten Stand aus

LEVEL 5 – Tatsumaru
Ohne Gnade

Wieder mal muss Tatsumaru seiner hinterlistigen Ader freien Lauf lassen und alle im Dorf stationierten Soldaten eliminieren.

In der nordwestlichen Ecke des bekannten Geländes geht's los. Es ist am günstigsten, erneut auf den besseren Überblick durch eine erhöhte Position zurückzugreifen. Erhöhte Vorsicht ist auf dem freien Gelände im Nordosten der Siedlung geboten. Rechtzeitiges Zurückweichen verhindert eine Sichtung durch die dortige Wache.

Im Südosten ist dann wieder Klettern und geduldiges Rumhocken gefragt. Wenn Du die Posten ein-, zweimal vorbeilaufen lässt, kannst Du sichergehen, beim Runterspringen nicht gesehen zu werden. Beende die Runde bei der Wache im Südwesten.

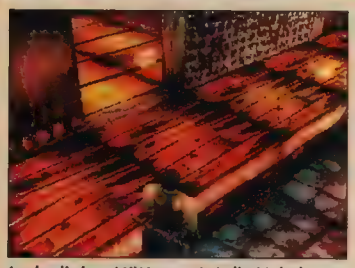


Auf den Dächern hockend, kannst Du die Laufwege der Gegner am besten sehen

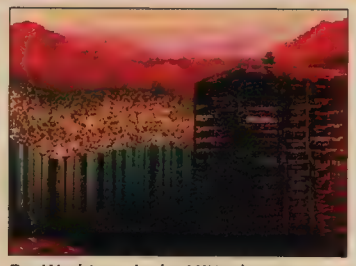
Auch der letzte Gegner wird dank geduldigen Herumhängens eine leichte Beute

LEVEL 6 – Tatsumaru — Anschlag auf das Ninja-Dorf

TENCHU 2



In der linken Hütte wartet die Nebelgranate als durchaus brauchbare Belohnung



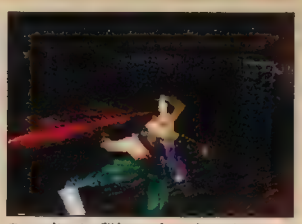
Der Wachturm in der Mitte des unteren Plateaus ist natürlich ebenfalls besetzt

Wieder zu Hause – doch leider ist die Heimkehr in sein Ninja-Dorf für den gedächtnislosen Tatsumaru nicht unbedingt ein Freudentag. Die niederen Rachegelüste seiner Meisterin Kagami zwingen ihn, die Bevölkerung zu dezimieren.

Zum Glück ist die Ortschaft aus den bereits erledigten Missionen hinreichend bekannt. Ziemlich in der Mitte beginnend, wirst Du auf dem Zickzack-Weg durchs Dorf hauptsächlich älteren Leuten begegnen. Sie sind nicht besonders aufmerksam und sollten kaum ein Problem darstellen. Glücklicherweise handelt es sich bei den Überwältigten um Ninjas, sodass sich eine Menge Gegenstände einsammeln lassen. In einer der Hütten wartet sogar eine spezielle Geschenkebox auf Dich. Vergiss nicht die in den östlichen Wäldern versteckten Bewohner.

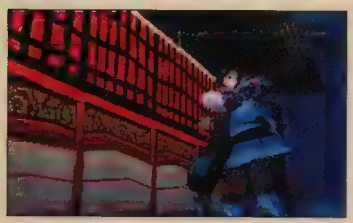
Nach dem eher traurigen Beseitigen der ehemaligen Gefährten folgt für Tatsumaru die endgültige Auseinandersetzung mit seinem ehemaligen Meister. Der angegraute Shiunsai ist ein würdiger Gegner. Auf keinen Fall solltest Du Dich von ihm in eine Ecke drängen lassen, denn sonst wirst Du Schwierigkeiten haben, sein Schwert zu blocken. Versuch stattdessen auf Distanz zu bleiben. Greif den Kontrahenten an, wenn er günstig zu Dir steht, und hau gleich wieder ab. Zögere auch nicht, einige der unterwegs erbeuteten Waffen einzusetzen, wenn Dir Tatsumarus Leben lieb ist.

Ist die alte Dame um die Ecke, kann Tatsumaru hinterherlaufen



Der alte Anführer des Clans ist ein harter Brocken im Schwertkampf

LEVEL 7 – Tatsumaru — Der letzte Morgen



Hier erfolgt ein schneller Schlagabtausch

Die letzte Verzweiflungstat des Samurai

Das große Finale findet auf dem monströsen Schlachtschiff von Kagami statt. Der ganze Kahn wurde von gegnerischen Samurai geentert und muss von Tatsumaru im Alleingang zurückerobert werden.

Auf dem Weg über die Planken wirst Du mit zwei unangenehmen Schwierigkeiten konfrontiert. Zum einen sollte jeder Schritt und jeder Sprung gut überlegt sein – ansonsten kann es durchaus passieren, dass der Ninja über die Reling ins schwarze Loch fällt und der Level noch mal gestartet werden darf.

Zum anderen treten die Gegner meist im Rudel auf. Um nicht beim lautlosen Überwältigen des nächsten Samurai gesehen zu werden, solltest Du sein Umfeld äußerst sorgfältig auskundschaften. Die gefährlichsten Stellen sind das Hauptdeck und das nordöstliche Achterdeck, auf dem sich immerhin drei Deiner Gegner tummeln. Vergiss auf der Tour nicht die einzelne Wache am Kai, wo Rikimaru in seiner letzten Mission auf das Kriegsschiff gelangt war.

Sind alle Eindringlinge ausgeschaltet, fordert Dich der beste Samurai Deines ehemaligen Lehensherrn Gohda zum entscheidenden Kampf. Hoffentlich hast Du zu diesem Zeitpunkt noch einige Extras in Deinem Inventar, denn sie könnten das Gleichgewicht der Kräfte zu Deinen Gunsten ändern. Ansonsten nutze den ganzen zur Verfügung stehenden Raum und greif mit Kombinationen an, nachdem Du mit dem Doppelschritt an den Gegner herangeschossen bist. Such anschließend gleich wieder das Weite. Kommst Du in Bedrängnis, so denk an rechtzeitiges und ausgiebiges Blocken.

Nach Deinem Sieg kommt es zu einem dramatischen Ende, und eine herzzerreißende Abschluss-Szene beendet den hoffentlich nicht letzten Teil der spannenden Ninja-Saga.

Die Rückenansicht einer Wache verheißt einen leichten Sieg

Dieser Krieger hat noch gar nicht bemerkt, dass er verloren hat

Text: Joachim Enderlin

DJ of the Future

MAGIX playR deLuxe

Die interaktive HiFi-Anlage für den PC • Video • Remix

- Audio- & Video-Schnitte
- DJ-Set zum Remixen von Songs & Clips
- Rhythmusgesteuerte Videos und Animationen
- MP3-Finder, Internet-Download
- 1.000 Sounds und Videoeffekte auf 2 CDs

„Werde zum Digital Jockey! Alles remixen oder einfach relaxen."

MAGIX Entertainment Products GmbH
Pestalozzistraße 19, 10549 Berlin, Fax: 9108/4[illegible]
www.magix.com

Jetzt mitmachen beim DJ-of-the-Future-Contest! Infos bei: www.magix.com

DM/SFR 99,- ÖS 699,-
(unverbindl. Preisempfehlung)

MAGIX

ready to explore

»DER PREIS FÜR DAS SCHÖNSTE SPIEL DES JAHRES DÜRFTE DEM ACTIONKRACHER UM HELDIN JULIE SICHER SEIN.«

- PETER KUSENBERG, PC GAMES 9/00
WERTUNG: AUSGABE 10/00 - 82%

»EIN FEST FÜR FANS HÜBSCHER POLYGONE UND ABGEDREHTER IDEEN.«

- PETER STEINLECHNER, GAMESTAR 8/00

FEATURES

- BEEINDRUCKENDE GRAFIK, BASIEREND AUF DER Q3-ENGINE!
- ÜBER 24 SPANNUNGSGELADENE LEVELS
- JULIE KANN GLEICHZEITIG ZWEI DER ÜBER 20 VERSCHIEDENEN WAFFEN BEDIENEN. VOM ELEKTROSCHOCKER BIS ZUR MEGAWUMME IST ALLES DABEI

»VÖLLIGER WAHNSINN!«

- HARALD FRANKEL, PC ACTION 5/00
WERTUNG: 79%

HEAVY METAL FAKK2

HEAVY METAL®
FAKK2
ritual entertainment
www.take2.de
Dreamcast
PC CD
TAKE2interactive

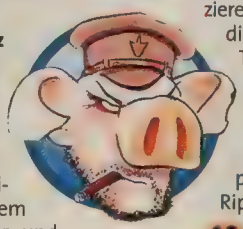
FRONTSCHWEINE

Graf von Schwartenhorst ist der Bruder vom gefürchteten „Rosa Baron"

Zum Kringeln: Mit diesen Trix ziehen Deine „Frontschweine" jedem Gegner die Stoppeln von der Schwarte. Auch die 25 Schlachten um Saustallasien meistert Dein Trupp im Hufumdrehen!

Schweinische Tipps

- **Trampelpfade** dienen nicht nur zur allgemeinen Orientierung, sie können Dir auch manchmal den Weg durch ein Minenfeld weisen.
- Solange ein Eber nicht den Rang eines Kampfschweins inne hat, solltest Du ihn von **tiefem Gewässer** fern halten.
- **Deckung spielt ganz besonders im Distanzkampf eine große Rolle:** An den Ecken von Hauswänden oder hinter einem Hügel beispielsweise sind Deine Soldaten vor direktem Beschuss relativ sicher und können dennoch handeln.



- **Minenfelder** stellen ein echtes Problem dar. Auch wenn Pionier-Schweine das Feld erkennen, ist das Durchqueren immer zeitaufwendig.
- Die **Sanitätskisten** dienen nicht nur zum Auffrischen von Lebenspunkten, Du kannst sie für die aktuelle Mission auch zum Erhöhen Deines Maximalwerts einsetzen.
- **Nutz das Gelände aus und plane „Kettenreaktionen":** Ein schwacher Gegner, der von Deiner nächsten Attacke ausgeschaltet wird, ist dann noch effektiver, wenn er sein explosives Ableben neben einem seiner Kameraden feiert und dessen Energiebalken dabei richtungsweisend anknabbert. Gern gesehen sind auch Gegner, die nach einem Treffer ins Wasser taumeln oder einen Abhang hinunterstürzen.
- **Konzentriere Dich möglichst auf einen Kontrahenten** und schalte die stärksten Eber zuerst aus. Gerade in späteren Einsätzen nerven feindliche Scharfschützen oder Kanoniere.
- **Sani-Zelte und Feldlazarette** bessern Deine Gesundheit auf. Platziere ein angeschlagenes Schwein direkt davor und drück die Ⓐ-Taste. Schwupps, legt es sich auf die nächste Pritsche. Wähle danach die Aktion „Aussetzen", damit der Kamerad schnell wieder ein paar Lebenspunkte auf die Rippchen bekommt.
- Ein **Unterstand** ist ideal, um Schweine aus der Schusslinie zu bringen. Denn so lange das Gebäude steht, sind dessen Insassen vor Beschuss in Sicherheit.
- **Nachschubkisten** sind nicht immer von Anfang an im Einsatzgebiet vorhanden. Manchmal werden sie erst im Verlauf der Mission abgeworfen, enthalten dafür aber stets nützliche Utensilien.
- **Vehikel wie das Amphi-Car oder der Panzer** eignen sich gut dazu, Truppen über Wasser oder über ein schmales Minenfeld zu transportieren. Allerdings sind sie mit ihren jeweils 150 „Lebenspunkten" nicht unbegrenzt haltbar.
- **Geschütz- und MG-Stände** müssen von Soldaten besetzt werden. Geschütze verfügen über vielerlei Munitionssorten, sei also auf der Hut, wenn der Gegner drin sitzt.

Das mobile Einsatzkommando

Es ist ein langer Weg, bis man sich in diesem Sauhaufen einen Orden an die Speckbrust heften kann. Sorge dafür, dass stets alle Schweine die Einsätze überleben und Du den eventuell auf dem Schlachtfeld vorhandenen Spezialbonus einsammelst.

Frontschwein 50 Lebenspunkte

Waffen: Bajonett, Gewehr, 3 Granaten
Bemerkung: Alle Soldaten haben mal als arme Säue... äh, Frontschweine angefangen. Sobald der nötige Beförderungspunkt zur Verfügung steht, sollte eine Karriere in der Artillerie, im Geheimdienst, bei den Sanitätern oder den Pionieren angestrebt werden.

Karriere: Artillerie

Rang	Titel	Lebenspunkte	nötige Bef.punkte
1	Schütze	75	1
2	Kanonier	90	2
3	Pyromane	120	3

Waffen: Huf, Pistole, Bazooka, 3 x Mörser (ab Kanonier), 3 x Flammenwerfer (ab Pyromane), 1 x Airburst (ab Pyromane)
Bemerkung: Die „Ferkel fürs Grobe" bewegen sich aufgrund ihrer schweren Ausrüstung zwar etwas langsamer als ihre Kameraden, dafür verschaffen sie sich mit Waffengewalt Respekt.

Karriere: Sanitäter

Rang	Titel	Lebenspunkte	nötige Bef.punkte
1	Sanitäter	60	1
2	Feldarzt	80	2
3	Chirurg	120	3

Waffen: Messer, Gewehr, 3 Granaten, 3 x Heilende Hände, 3 x Medizinpfeil (ab Feldarzt), 3 x Medizinball (ab Feldarzt), 3 x Gewehrsalve (ab Chirurg), 1 x Tranquilizer (ab Chirurg)
Bemerkung: Wenn Schwarten zusammengenäht und Vergiftungen kuriert werden müssen, schallt der Ruf „Sanitäter!" übers Schlachtfeld. Idealerweise können solche Berufsgruppen während einer Runde ihre Kameraden heilen und dann immer noch angreifen.

Karriere: Geheimdienst

Rang	Titel	Lebenspunkte	nötige Bef.punkte
1	Scout	75	1
2	Scharfschütze	90	2
3	Spion	120	3

Waffen: Gewehr, 1 x Schweinepest, Messer, Tarnen, 1 x Taschendiebstahl (2 x ab Scharfschütze, 3 x ab Spion), Sniper-Gewehr (ab Scharfschütze), 1 x Kamikaze (ab Scharfschütze), 3 x Elektroschock (ab Spion)
Bemerkung: Geheimdienstler erscheinen nicht auf der Übersichtskarte, weswegen man sie von vornherein leicht übersehen kann. Dank Tarnung, Sniper-Gewehr und Taschendiebstahl sind sie die perfekten Einzelkämpfer.

Karriere: Pionier

Rang	Titel	Lebenspunkte	nötige Bef.punkte
1	Pionier	80	1
2	Ingenieur	100	2
3	Saboteur	120	3

Waffen: Huf, Schrotflinte, 3 Minen, 1 x TNT (2 x ab Ingenieur, 3 x ab Saboteur), 3 Splittergranaten (ab Ingenieur), 1 x Kamikaze (ab Ingenieur)
Bemerkung: Pioniere können Minen legen und TNT einsetzen. Außerdem erkennen sie Minenfelder – dennoch sollte das Schritt-Tempo eingehalten werden.

Alle Waffen und Spezialfähigkeiten

Rang: Kampfschwein 130 Lebenspunkte
Benötigte Beförderungspunkte: 6
Waffen: Messer, 1 x MG, Sniper-Gewehr, 3 Medizinpfeile, 1 Clustergranate, 1 x Schweinepest, Bazooka, 1 x Airburst, 1 x TNT, 1 Jetpack, Tarnen
Bemerkung: Kennst Du Rambo? Wenn ja, dann kannst Du Dir ungefähr vorstellen, wie sich ein Schwein dieses Ranges verhält. Bei all seinen Waffen fällt es kaum noch auf, dass der Eber nun auch schwimmen kann.

Rang: Held 150 Lebenspunkte
Benötigte Beförderungspunkte: 8
Waffen: Säbel, 1 x schweres MG, Sniper-Gewehr, 3 Medizinpfeile, 1 Clustergranate, 1 x Schweinepest, Bazooka, 1 x Airburst, 1 x TNT, 1 Jetpack, 1 x Selbstheilung, Tarnen, 1 x Spec-OPS, Luftschlag
Bemerkung: Auf der obersten Sprosse militärischen Erfolgs stehen Dir nahezu alle wichtigen Kriegsgeräte zur Verfügung. Besonders die enorme Mobilität durch Jetpack und Spec-OPS macht den Helden zu einer „Ein-Eber-Armee".

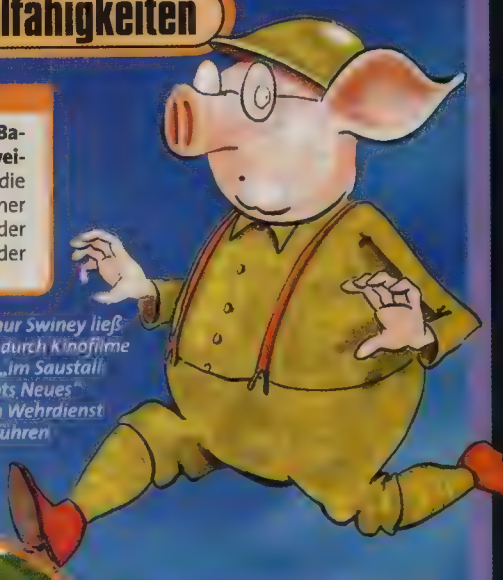
Airburst

Der Airburst ist eine Sondervariante der Bazooka. Seine Granate setzt beim Aufprall weitere explosive Sprengkörper frei. Somit ist die Wirkung enorm hoch, was nicht selten zu einer erheblichen Schweinerei führt. Mithilfe der Ⓧ-Taste kannst Du den Airburst bereits in der Luft explodieren lassen.

Bajonett

Hiermit hast Du die Standardwaffe, um Schweine zu piken. **Da diese Attacke jedoch nur zehn Lebenspunkte abzieht, ist das Bajonett bestensfalls für einen Todesstoß geeignet.** Durch den Stoß taumelt der Gegner etwas zurück.

Arthur Swiney ließ sich durch Kinofilme wie „Im Saustall nichts Neues" zum Wehrdienst verführen

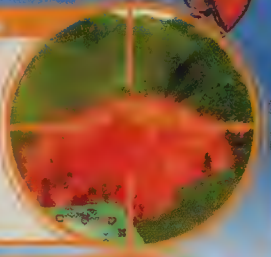


Bazooka

Mit bis zu 40 Schadenspunkten und hoher Reichweite ist die Bazooka eine beliebte Waffe. Für den Erfolg entscheidend sind der Einstellungswinkel sowie die Schuss-Stärke.

Clustergranate

Neben der herkömmlichen Explosion einer normalen Bombe werden bei der Clustergranate noch **fünf weitere Sprengkörper mit engem Wirkungsradius** auf die Reise geschickt.



Elektroschock

Genau wie der Flammenwerfer ist der Elektroschock **eine Waffe für die kurze Entfernung.** Außerdem taumelt jeder getroffene Gegner ein wenig nach hinten.

Flammenwerfer

Um dem oder den Gegnern richtig einzuheizen, musst Du schon bis auf ein paar Schritte an sie herangehen. **Die 30 Schadenspunkte, die Du dann maximal austeilst, sorgen für eine schöne Kruste beim Grillfest.**

Gewehr

Bereits als Frontschwein niedrigen Ranges wird Dir diese Waffe in die Hufe gelegt. **Nutz die Zielfunktion, indem Du die L1-Taste gedrückt hältst und dann den Feind ins Visier nimmst.** Wie bei allen Waffen mit Zielfernrohr zitterst Du, je länger Du hindurchschaust. Zwar richtest Du nur 20 Punkte Schaden an, doch das ist besser als rumsuhlen und in der Schweinsnase bohren.

Gewehrsalve

Dieses Extra setzt man wie das herkömmliche Gewehr ein, doch feuerst Du drei Schüsse mit jeweils 15 Punkten Stärke ab. Da es den Gegner bei einem Treffer von den Hufen und somit aus der Schusslinie haut, solltest Du Gewehrsalven am besten dann einsetzen, wenn zwei oder drei Schweine hintereinander stehen.

Granate

Das Flugverhalten einer Granate bestimmst Du durch den Abwurfwinkel und die Wurfstärke. So wählt man für entfernte Schweine einen eher flachen Winkel und hohe Wurfstärke, für nahe Gegner hinter einem Hindernis jedoch einen hohen Abwurfwinkel und mittlere Stärke. Schleuderst Du eine Granate flach und mit hoher Kraft aufs Wasser, „gleitet" sie über die Oberfläche. **Mit der Ⓧ-Taste kannst Du den Zeitpunkt der Detonation selbst bestimmen – praktisch!**

Grill-Luftschlag

Bei dieser Variante des Luftschlags werfen zwei Zeppeline ihre tödliche Fracht ab. Das bedeutet: doppelt so viele Bomben und doppelt so viel Schweinekram.

Heilende Hände

Schweine, die eine Karriere als Sanitäter eingeschlagen haben, können Kameraden „verlorene" Lebenspunkte zurückgeben. **Wer mag, kann diese Fähigkeit so oft wie möglich in einer Runde einsetzen und anschließend sogar noch ein Angriff ausführen.**

Huf

Zwar sind die 15 Schadenspunkte eines Hufschlags eher mickrig, doch **da der Getroffene zurücktaumelt, lassen sich an Klippen oder direkt am Ufer nette „Effekte" erzielen.**

TNT

Die stärkere Form des TNT richtet ganze 100 Punkte Schaden an. Bring Dich also schnell in Sicherheit, wenn Du diese Waffe platziert hast.

Jetpack

Einmal gezündet, befördert Dich dieser Raketenrucksack quer über das Schlachtfeld. Hast Du einen Landeplatz erspäht, klinke Dich mittels der Ⓧ-Taste aus, um mit einem lenkbaren Fallschirm zu Boden zu schweben.

Kamikaze

Diese Selbstmord-Attacke ist dazu gedacht, um als halbtotes Schwein mit keiner Chance mehr auf Heilung noch **ein paar Gegner mit ins Nirvana zu nehmen.**

Text: Michael Martin

Luftschlag

Auf einer eingeblendeten Übersichtskarte wird das gesamte Gelände inklusive Feinden, Vehikeln und Gebäuden angezeigt. **Mittels eines Zielkreuzes markierst Du die Abwurfstelle und markierst mit den R1- und R2- Tasten den Anflugwinkel...**

MG

Stehen ein paar Gegner eng beieinander, ist das MG dank seiner Streuwirkung eine gute Wahl. **Jeder Treffer hinterlässt ein 20-Punkte-Loch in der Schwarte.**

Medizinball

Der Medizinball funktioniert wie eine Granate – mit dem Unterschied, dass bei der Detonation keine tödliche Wirkung entsteht, sondern ein heilender Effekt.

Medizinpfeil

Statt tödlichen Bleis verschießt Du heilende Pfeile. Mit einem kleinen Pieks kannst Du verwundeten Kameraden somit 40 Lebenspunkte zurückgeben.

Mine

Mit Minen lassen sich nicht nur Wege absperren, sie können auch an Gegner oder Gebäude geheftet werden. In diesem Fall detonieren sie nach Ablauf Deiner Rundenzeit. **Nachdem Du eine Mine abgelegt hast, bleibt noch Gelegenheit für eine weitere Aktion...** Du kannst auch zwei Minen platzieren – allerdings steht dann der Countdown sofort auf fünf Sekunden!

Messer

Mit dieser Waffe kannst Du von einem Ende des Schlachtfelds zum anderen schießen – ebenso wie Dein Gegner! Nach dem Aufprall entlässt das Projektil drei weitere Sprengsätze, die die nähere Umgebung weiter von feindlichen Haxen säubern. Es ist schwer, den richtigen Abschusswinkel zu schätzen, zumal es nur eine Schuss-Stärke gibt. Daher braucht man etwas Übung und Hufspitzengefühl.

Raketenwerfer

Dank des eingebauten Zielfernrohrs triffst Du jeden noch so weit entfernten Gegner mitten auf den Schweinsrüssel. Der Schaden mit „nur" 45 Punkten scheint nicht allzu hoch, doch die Sprengwirkung schleudert den Getroffenen meterweit durch die Botanik.

Säbel

Ein Treffer mit diesem blitzblanken „Fleischermesser" zieht 25 Punkte von den Rippchen des Gegners ab.

Schrotflinte

Bei der Schrotflinte handelt es sich um eine für die kurze und mittlere Distanz gleichermaßen gute Waffe. **Die Streuwirkung der Schrotladung verzeiht ungenaues Zielen,** treffen allerdings alle fünf Schrotkügelchen, kommen zu den 15 Punkten Grundschaden noch weitere 15 Punkte hinzu.

Schweinepestgranate

Bedenke, dass die Granate das Pest-Gift einige Zeit verspritzt, daher kalkuliere die Flugbahn gut! **Einzige Rettung ist das Heilen durch medizinisch ausgebildete Kräfte.**

Schweres MG

Unübersehbare 40-Punkte-Löcher brennen die einzelnen Geschosse jedem in die Speckhüften, der nicht in Deckung geht.

Selbstheilung

Muss das wirklich erklärt werden? Gut, zumindest, dass Du **mit dieser „Waffe" 50 eigene Lebenspunkte regenerierst,** aber mehr Infos gibt's dazu nicht!

Sniper-Gewehr

Um weit entfernten Feinden zielgenau 40 Punkte von der Schwarte zu ziehen, dazu ist das Sniper-Gewehr ideal. Mittels der L1-Taste rufst Du das Zielfernrohr auf.

Fast-OPS

Mit einen Fadenkreuz bestimmst Du die Abwurfstelle Deines lenkbaren Fallschirms. Sobald Du Dich entschieden hast, befördert Dich ein Zeppelin dorthin.

Splittergranate

Ähnlich wie bei der Clustergranate setzt die Explosion dieser Waffe noch weitere Sprengkörper frei. Doch ist die Streuwirkung höher.

Suchrakete

Eine Übersichtskarte markiert wie beim Luftschlag das Ziel, doch erfolgt der Abschuss mithilfe einer Bazooka. **Achte beim Abfeuern auf mögliche Hindernisse!**

Super-Airburst

Nach der Detonation werden, wie schon gehabt, neue Sprengkörper freigesetzt. **Sie explodieren und schleudern weitere „Bömbchen" in die Luft.**

Tarnen

Als Kiste oder Bäumchen ist ein getarntes Schwein nicht unverwundbar. **Die praktische Verkleidung hält 20 Schadenspunkte ab,** weiterer Schaden kratzt dann die Schwarte an.

Taschendieb

Dank dieser Fähigkeit ist es möglich, feindliche Schweine um Hab und Gut zu bringen. Hierbei kann es sich um eine Waffe, aber auch um eine Fähigkeit handeln.

TNT

TNT ist ideal, um Gebäude zu sprengen oder Schweine zu Kotletts zu verarbeiten. **Satte 50 Schadenspunkte fügt eine TNT-Explosion der näheren Umgebung zu.**

Tranquilizer

Ein Schwein wird mithilfe dieser Droge in den Schlafzustand versetzt. **Daher ist diese Waffe geradezu dazu bestimmt, starke Gegner für kurze Zeit auszuschalten.**

Die Schlachten um Kap Keilerkopf

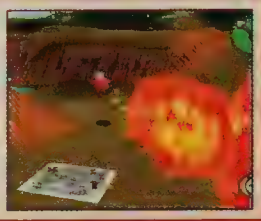
1. Einsatz: Der Brückenkopf

In den drei Nachschubkisten, die auf dem Schlachtfeld herumstehen, findest Du 2 x Sniper-Gewehr, 2 x Bazooka und 1 x TNT. **Rück dem Gegner mit Granaten und dem Inhalt der Nachschubkisten auf den Pelz.** Jeder Deiner vier Soldaten sollte sich zudem eine Heilungskiste schnappen.

2. Einsatz: Die Patrouille

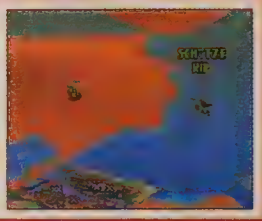
Sammle die Bazooka aus der benachbarten Nachschubkiste ein und befördere damit das Schwein in Ufernähe in den Bach. Lauf mit dem nächsten Schwein zur zweiten Nachschubkiste hinüber. **Spreng den feindlichen Schützen mit TNT und später mit Granaten in die Luft.**

3. Einsatz: Grabenkrieg



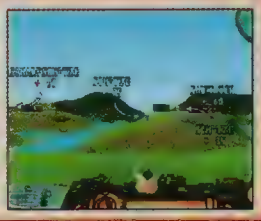
Achte auf die Minenfelder, während Du den Nachschub an Dich nimmst und so den gegnerischen Schweinen mit Clustergranaten einheizt. Scout und Pinonier sind in diesem Einsatz aufgrund ihrer Fähigkeiten besonders wertvoll. Halte den Sanitäter besser im Hintergrund.

4. Einsatz: Morgenrot



Setz den Pionier auf Platz eins und renn zunächst ans andere Ufer. **Sammle hierbei die Nachschub- und Heilungskiste ein und befördere dann einen der Schützen per TNT in den Fluss.** Kehr dann mit dem Pionier zurück und fege die Feinde mit dem eingesammelten Mörser vom Feld.

5. Einsatz: Inselspringen



In Deinem Trupp sollte nun ein Scharfschütze oder ein Kanonier sein. **Postiere Schweine mit Granaten in der Erdmulde gegenüber der Insel. Von dort werden sie kaum getroffen.** Für den getarnten Gegner-Scout stellst Du ein Team-Mitglied ab, um im Nahkampf alles klar zu machen.

Die Schlachten um Saustralien

6. Einsatz: Belagerungszustand

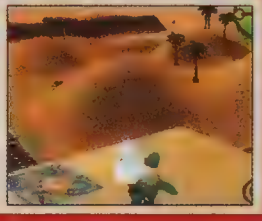
Die Kanoniere holst Du mit Bazookas vom Hügel (neben den Hütten postieren, eingestellten Winkel beibehalten und Waffe bis zur vorvorletzten Markierung aufladen).

Anschließend sind die Scharfschützen dran. Die im Minenfeld platzierte Nachschubkiste enthält Super-Airburst.

7. Einsatz: Hallo? Hallo?

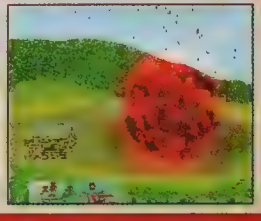
Zwei der fünf feindlichen Schweine haben sich in MG-Ständen verschanzt. **Kümmere Dich zuerst um den fiesen Kanonier und bleib außerhalb der MG-Reichweite.** Die Nachschubkisten enthalten jeweils 1 x HX-TNT zum Eliminieren der anderen Eber oder zum Knacken der MG-Stände.

8. Einsatz: Spion gegen Spion



Lauf zunächst über die Inseln auf den Hügel zur Nachschubkiste. **Ziele mit dem gefundenen Raketenwerfer auf den feindlichen Sanitäter.** Nach und nach sollten alle Deine Schweine auf die „Hauptinsel" gehen und sich zur Not im Sani-Zelt heilen. Später tauchen noch zwei Spione auf.

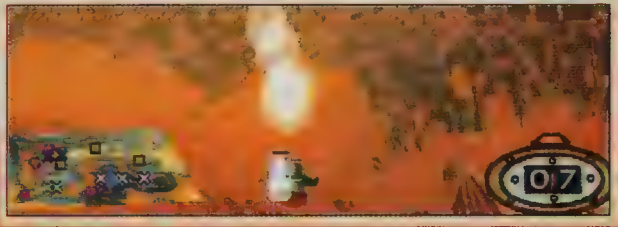
9. Einsatz: Hoch hinaus



Die drei Schweine, die sich auf die erhöht liegende Farm zurückgezogen haben, räucherst Du mit Mörser und Granaten aus. Nachschub erhältst Du im nahe gelegenen Haus und für die Zerstörung der Brücke. Später tauchen noch ein Mörser und ein gefährlicher Pyromane per Fallschirm auf.

10. Einsatz: Geschnetzeltes

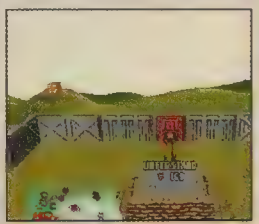
Postiere all Deine Schweine an der Felswand links vom Sani-Zelt. Setz Mörser und Bazookas gegen die Geschütze ein. Den auftauchenden Scout und die Schützen, die die Geschütze bedien(t)en, verarbeitest Du auf die übliche Art zu Schweinehack. Vergiss nicht, den Orden einzusammeln.



Die Schlachten um Haxland

11. Einsatz: Rettet das Schwein

Halte Deinen im Minengürtel gefangenen Eber in Deckung, während seine Kameraden mit Härte gegen die feindlichen Soldaten vorgehen. Die Nachschubkisten enthalten eine Suchrakete und Luftschlag. Später fallen zusätzlich noch Grill-Luftschlag, Jetpacks sowie Suchraketen vom Himmel.

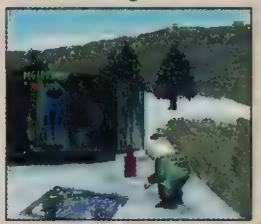


12. Einsatz: Die Wüste bebt

Nutz zunächst die drei eigenen Panzer, um zum Minenfeld vorzudringen, und ballere von dort mittels des Airburst-Schusses auf die gegnerischen Panzer. Sind alle Fahrzeuge Vergangenheit, erscheint ein Orden zum Einsammeln. Später werden noch zur Verstärkung Luftschläge abgeworfen.

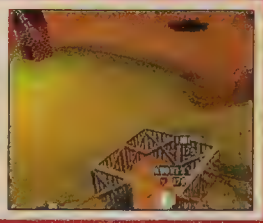
13. Einsatz: Heißkalter Einsatz

Von den fünf MG-Ständen sind zunächst die zwei etwas unterhalb liegenden zu vernichten. Setz hierfür die stärksten Waffen ein. Pro ausgeschaltetes Geschütz regnet es Nachschubkisten mit Raktenwerfern und Luftschlägen. Den verdienten Orden erreichst Du am leichtesten per Jetpack.



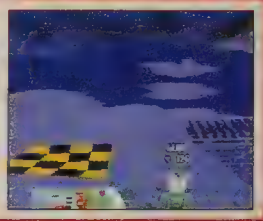
14. Einsatz: Auf Gefechtsstation

Verschanz Dich und nimm die Nachschubkisten mit Airburst auf. **Mithilfe dieser Waffen und Mörser kannst Du die gegnerischen Verstecke ausräuchern (Schuss-Stärke: vorletzte Markierung).** Ein Pionier sollte später den Pfad durchs Minenfeld zum Orden entlangtraben.



15. Einsatz: Ein Akt der Barbarei

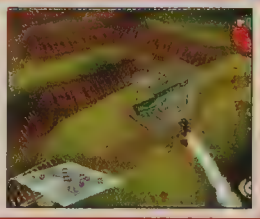
Wenn Du schon ein schwimmfähiges Kampfschwein befehligst, tauchst Du ans andere Ufer und setzt am besten TNT gegen den ersten Gegner ein. **Ansonsten muss ein Pionier durchs Minenfeld gehen, um zur Brücke zu gelangen.** Das Weinlager darf auf keinen Fall zerstört werden.



Die Schlachten um Schwartistan

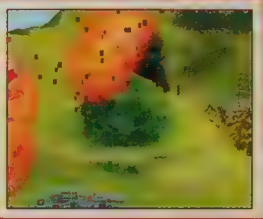
16. Einsatz: Im Westen was Neues

Das Grabenlabyrinth ist zwar verwirrend, doch bietet es Dir auch Deckung gegen die beiden Geschütze. **Erobere mit einem Kampfschwein per Jetpack ein Geschütz.** Konzentriere Dich dann voll auf das feindliche Kampfschwein. Jedes zerstörte Geschütz bringt Dir zudem einen Orden ein.



17. Einsatz: Schlachthaus Nr. 5

Schwimm mit Deinem Kampfschwein ans andere Ufer und sprenge das Sani-Zelt oben auf dem Hügel mit TNT in die Luft. Verschwinde dann! Deine restlichen Eber üben sich im Fernkampf, sofern sie nicht durchs Minenfeld zur Brücke gelangen. Vorsicht: Der Gegner setzt auch TNT ein!



18. Einsatz: Versteckspiel

Die fünf feindlichen Geheimdienstler sind Meister im Tarnen und im Einsatz von TNT! Konzentriere Dich immer auf einen Gegner und schalte so einen Feind nach dem anderen aus. **Um an die zwei Orden in dem gepanzerten Gebäude zu gelangen, ist ordentlich Sprengkraft vonnöten.**

19. Einsatz: Giftmischer

Hol Dir per Jetpack die Raketenwerfer-Nachschubkiste auf der mittleren Hügelkuppe und spreng mit TNT die Brücke. Arbeite Dich dann langsam vor (eventuell Luftschlag für die Chemie-Transporter). Den am Fallschirm auftauchenden Eber pustest Du mit dem Raketenwerfer weg.

20. Einsatz: Heilpraktiker

Hier hast Du es nur mit Chirurgen zu tun – erst mit sechs, später tauchen noch zwei auf. **Bleib auf Deinem Hügel und zerstöre als Erstes ihr Sani-Zelt.** Setz ansonsten fleißig Deine Distanzwaffen ein, um dann schließlich bei nur noch drei Gegnern in den Nahkampf überzugehen.

Die Schlachten um Kochschinkien

21. Einsatz: Latrinendienst

Fünf schwimmfähige Kampfschweine haben sich zwischen Latrinen verschanzt. **Setz TNT, Luftschläge und Munition mit Streuwirkung ein, um sich dieser Bande schnell zu entledigen.** Für jede zerstörte Latrine fällt ein Orden vom Himmel, für jeden erledigten Gegner ein Raketenwerfer.

22. Einsatz: Chirurgischer Schlag

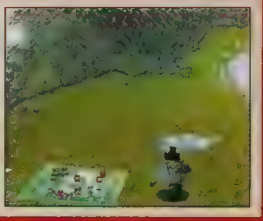
Besetz per Jetpack das MG-Geschütz am Festungsrand. Fege dann den Scout von der Brüstung und zerstöre sofort den Unterstand des Kommandeurs, um ihn schnellstens zu eliminieren. Sammle alsbald die Nachschubkisten ein, damit Dir der Feind nicht zuvorkommen kann.

23. Einsatz: Helden gesucht

Stürme per Jetpack die beiden Geschütze (am besten mit Kampfschweinen), um anschließend mit Helden per Jetpack nachzurücken. **Such nach der Landung Deckung und setz dann die Luftschlag-Attacke ein.** Diese Mission wird Deinen Schweinen alles abverlangen – viel Glück!

24. Einsatz: Schlachtplatte

In dieser Mission sollten die Helden Deines Trupps an erster Stelle platziert sein, um mit Luftschlägen möglichst viele der acht Pyromanen-Gegner zu vernichten. **Lauf dann mit allen Soldaten ins feindliche Lager aufs „Schneegesicht", um pro Schwein einen Orden zu erhalten.**



Die Schlacht um Neu Trogland

25. Einsatz: An die Tröge

Für die letzte Schlacht brauchst Du neben brachialer Waffengewalt auch eine gehörige Portion Glück. Neben einem Geschütz fallen nach wenigen Spielzügen fünf 200 LP-starke „Legenden" per Fallschirm vom Himmel. **Ihre Luftangriffe sind absolut todbringend, platziere darum nie zwei Deiner Soldaten nebeneinander.** Die zerstörbaren Pumpmaschinen sorgen für Luftschlag-Nachschubkisten. Halte außerdem zu den Giftseen immer einen ausreichenden Sicherheitsabstand ein. Dein Sanitäter wird auf jeden Fall alle Hufe voll zu tun haben...

DAS WARTEN
HAT EIN ENDE ...

MOORHUHN 2

DIE JAGD GEHT WEITER!

- Neue, tolle Grafik
- Viele Details und versteckte Extras
- Moorhuhn-Computerpuzzle
- Elektronische Moorhuhn-Postkarten
- Moorhuhn-Desktop

für PC CD-ROM

DER MOORHUHN-KULT
BALD AUCH FÜR DEN GAME BOY COLOR!

Gute Idee.

Ravensburger

Eagle One: Harrier Attack

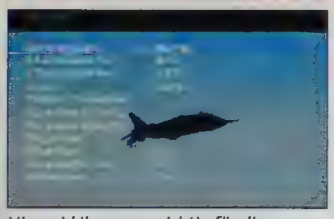
Gebt im **Optionsmenü** die folgenden Codes ein, um die entsprechende Cheatfunktion zu aktivieren.

Cheats

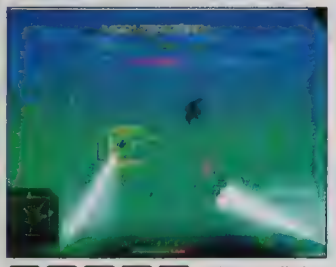
Unsterblichkeit:
R1 L1 R2 L2 L1

Unendlich Munition:
R1 L1 R2 L2 R1

Alle Levels (Inseln):
R1 L1 R2 L2 START



Hier seid Ihr genau richtig für die Eingabe der Tastenkombinationen



R1 L1 R2 L2 R1: *Mit unendlicher Munition jagt Ihr Euren Gegnern massig Raketen ins Hinterteil!*

R1 L1 R2 L2 START: *Nach dieser Schummelei sind sofort alle Missionen freigeschaltet, und Ihr könnt...*

...sofort in der letzten Mission den Stützpunkt der ANM in Angriff nehmen

In „MoHo" haben die Frauen keine Beine, dafür aber gleich drei Bälle

MoHo

Haltet die SELECT-Taste gedrückt und gebt die folgenden Tastenkombinationen ein, um die Cheats zu aktivieren. Die Eingabe der Codes funktioniert allerdings nur in jeweils dem Menü, das in Klammern angegeben ist.

Cheats

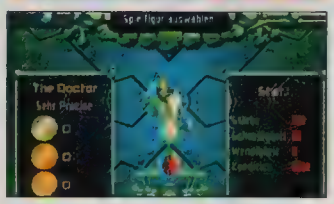
Alle Gefängnisse freischalten (im Gefängnisauswahl-Menü):
R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1
R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2
R1

Bonus-Gefängnis freischalten (im Gefängnisauswahl-Menü):
R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1
L1 R2 R1 L1 L1 L2

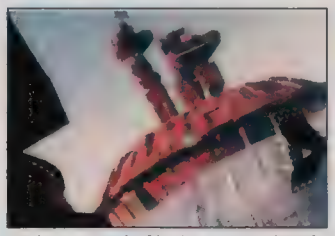
Geheimer Charakter (im Charakterauswahl-Menü):
R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2
R1 L1 R2 R2 L1

Flummi-Modus (im Levelauswahl-Menü):
R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2
L1 L2 R2 R2

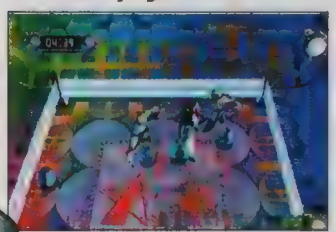
Flutsch-Modus (im Levelauswahl-Menü):
R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1
L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1
R2 L2



Der Geheim-Charakter „The Doctor" zeichnet sich besonders durch seine hervorragende Kondition aus



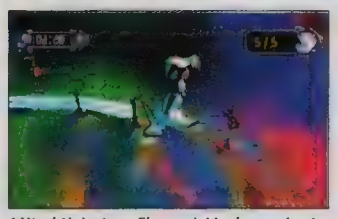
Ein kurzer Renderfilm bereitet Euch auf den letzten Gefängnis-Level vor...



...in dem es auf engen Raum sofort ganz schön hart zur Sache geht!

Witzig: Das Bonus-Gefängnis enthält unter anderem eine Golf-Variante

Mit den Cheats in „Nightmare Creatures II" lässt Du Deine Gegner locker im Dunkeln stehen!



Mit aktiviertem Flummi-Modus springt der Charakter gleich doppelt so hoch!

N-Gen Racing

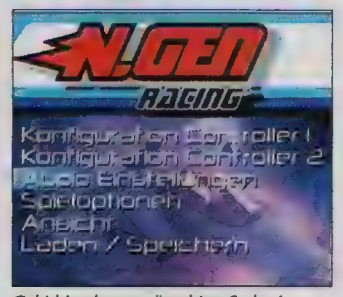
Gebt die nachstehenden Codes im **Optionsmenü** ein, um die entsprechende Cheatfunktion zu aktivieren.

Cheats

Alle Strecken und Veranstaltungen:
R1 L1 R1 R2 L2 R2 L2
L1

400.000.000 Credits:
R2 L2 R2 L1 R2 R1 R2
L1

Spezialflugzeuge:
R1 R2 L1 L2 L2 L1 R2
R1



Gebt hier den gewünschten Code ein...

...um alle Klassen freizuschalten...

...sowie genügend Geld für die besten Flugzeugmodelle zu erhalten!

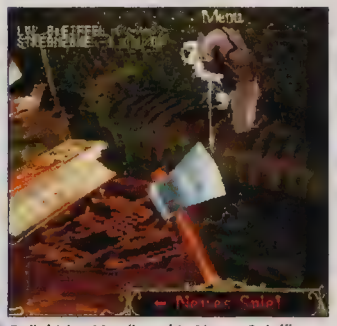
Die „F-117A Darkhawk Stealth" gibt es nicht zu kaufen. Das stört aber nicht weiter, denn mit dem Code für Spezialflugzeuge...

...steht Euch diese Supermaschine mit den besten Werten sofort zur Verfügung

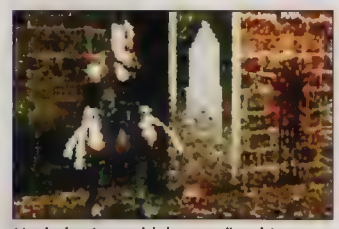
Nightmare Creatures II

Levelauswahl

Bewegt den Cursor im **Hauptmenü** auf „Neues Spiel" und drückt gleichzeitig L1+R2+○+□+SELECT. Nun erscheint oben ein kleines Menü, in dem Ihr mit den Richtungstasten einen gewünschten Level auswählen könnt. Beginnt nun ein neues Spiel, um in dieser Mission zu starten.



Drückt im Menüpunkt „Neues Spiel" L1+R2+○+□+SELECT, um oben links auf dem Bildschirm eine Levelanwahl zu erhalten



Nach der Auswahl des gewünschten Levels verschafft Euch eine Filmsequenz eine kurze Verschnaufpause...

...bevor es wieder munter und (dank unbegrenzter Lebensenergie) unbeschwert ans Monster meucheln geht!

Unbesiegbarkeit und Cheat-Menü

Pausiert das laufende Spiel und drückt L1+R2+○+□+SELECT gleichzeitig, um ein Cheat-Menü aufzurufen. Dort könnt Ihr unbegrenzte Lebensenergie für Euren Charakter einstellen. Zudem habt Ihr die Möglichkeit, durch Drücken der folgenden Kombinationen weitere Cheatfunktionen zu aktivieren:

Cheats

Unverwundbare Gegner:
□ ○ SELECT

Verbleibende Lebensenergie anzeigen:
L2 R2 □ SELECT

Mit einem Schlag töten:
L1 L2 R1 □ SELECT

Unendlich viele Continues:
L1 R2 R1 SELECT

Super-Power-Ups:
L1 R1 SELECT

Pausiert das laufende Spiel und drückt L1+R2+○+□+SELECT gleichzeitig...

...um das Cheat-Menü aufzurufen

Street Fighter Ex 2 Plus

Bewegt im **„Mode Select"-Bildschirm** den Auswahlcursor auf die unten genannten Menüpunkte. Drückt an jeder Stelle so oft SELECT wie angegeben, um die Cheatfunktion zu aktivieren.

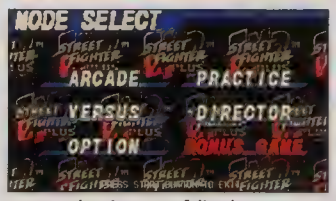
Cheats

Alle Charaktere freischalten:
2x Bonus, 5x Director, Practice, 7x Arcade

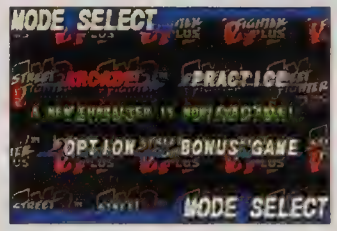
Bonusspiele „Excel Break" und „Satellite Fall" freischalten:
6x Bonus, 4x Option, Versus, 2x Director

Bonusspiel „VS Bison 2" freischalten:
13x Bonus, 4x Director, 13x Bonus

Sampledaten freischalten:
Practice, Director, Versus, Arcade, Option, Bonus, Director, Versus, Arcade, Practice



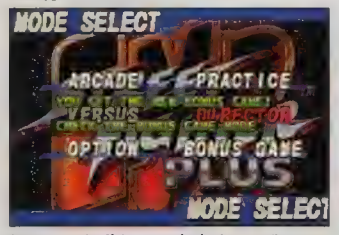
Bewegt den Cursor auf die oben genannten Menüpunkte und drückt dabei wie angegeben jedesmal SELECT



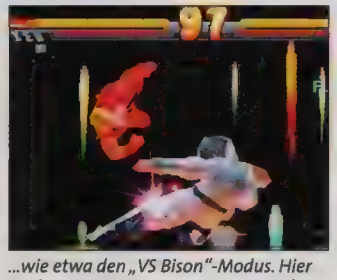
Bei richtiger Eingabe erscheint die gewünschte Cheatfunktion als Bestätigung

So könnt Ihr in der Charakter-Auswahl alle versteckten Charaktere freischalten...

...zum Beispiel den erstmals in einem Spiel der „Street Fighter"-Serie enthaltenen Kämpfer „Shadow Geist" (l.)



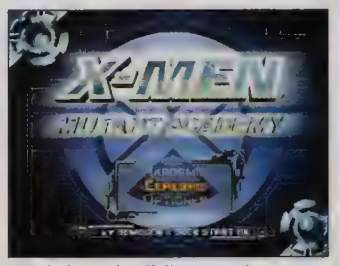
Insgesamt gibt es auch drei neue Bonusspiele zu entdecken...



...wie etwa den „VS Bison"-Modus. Hier ist der Name Programm: Mit einem beliebigen Kämpfer fordert Ihr den schlagkräftigen Mr. Bison heraus!

X-Men: Mutant Academy

Um **alle versteckten Boni im Menü „Cerebro"** zu erhalten, drückt Ihr im Hauptmenü SELECT↑ L2 R1 L1 R2.



Drückt hier schnell die angegebene Tastenkombination und begebt Euch anschließend in das „Cerebro"-Menü

Dort könnt Ihr Euch dann verschiedene...

...Comic- und Renderbilder sowie...

...Szenen aus dem Kinofilm anschauen

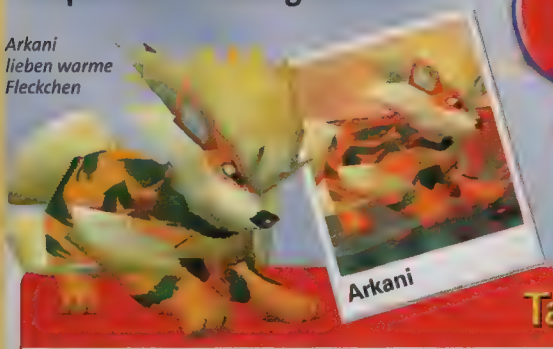
Mutierte Superhelden: Wolverine (l.) mit den Scherenhänden und Mystique (r.) gehören zur „X-Men"-Truppe

Text: Michael Stahl

Der zweite Teil des Fotosafari-Führers begleitet Dich zum Vulkan, auf den reißenden Fluss, durch die Höhle und das Pokémon-Tal: Wenn Du die Ratschläge beherzigst, snapst Du Dir massig Punkte.

Pokémon Snap

Teil 2



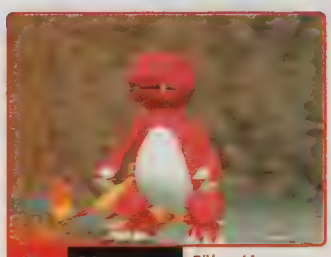
Arkani lieben warme Fleckchen

Tanz auf dem Vulkan

Die Fahrt durchs Lavagebirge erfordert Reflexe, einen scharfen Blick und Hilfsmittel von Professor Eich. Besonders kamerascheu sind die schnellen Gallopa. Auch mehrere Fukano aufs selbe Bild zu bekommen, ist eine ziemlich knifflige Aufgabe. Arkani und Fukano wechseln sich beim Sprung aus der Lava ab.

Um von Vulkan in einen neuen Abschnitt zu kommen, benötigt Dein Report mindestens 22 Pokémon.

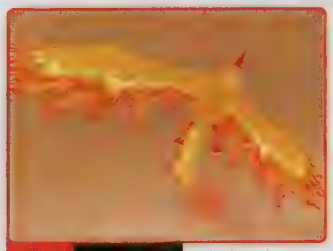
#78 Gallopa *Wirfst Du Gallopa Futter in den Weg, scheut das Pferd. Diese Pose bringt massig Punkte!*



#3 Glutexo *Führe Magmar und Glumanda mit Futter zusammen: Die Flammen verwandeln Glumanda in Glutexo*

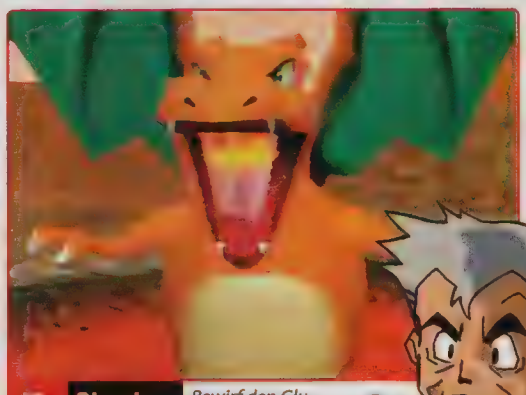
#37 Vulpix *Locke den ersten Vulpix mit Äpfeln zu seinen beiden Artgenossen hinter dem Hügel. Sind alle zusammen, knipst Du ein Erinnerungsfoto*

#4 Glumanda *Bleib vor dem Ei auf der Stelle stehen und füttere die Glumanda. Hinter dem Hügel tauchen weitere Glumanda auf. Spiel jetzt die Flöte!*



#146 Lavados *Schubse das Ei mit einem Gegenstand, dann fällt es in die Lava. Aus den Flammen erhebt sich Lavados: Richte den Sucher gegen den Himmel und warte, bis der Feuervogel in luftiger Höhe die Flügel spreizt*

#126 Magmar *Die meisten Punkte bringt ein Foto, auf dem sich Magmar gegenseitig befackeln*



#6 Glurak *Bewirf den Glutexo am Ende der Strecke mit einem Gegenstand, damit er in die Lava plumpst und sich in Glurak verwandelt. Er speit Feuer, wenn Du ihn mit Stinkbällen bewirfst*

#58 Fukano *Am Ende der Strecke siehst Du rechts drei Krater. Wirf Bälle hinein, damit Fukano herausspringt*

#59 Arkani *Manchmal kommt aus dem ersten Krater auch Arkani gesprungen. Um ihn dabei zu fotografieren, wie er sich Lava aus dem Fell schüttelt, musst Du den Level wahrscheinlich mehrmals besuchen*

Wie viele Punkte ist dieses Foto wert? Der Doktor gibt für tolle Posen Extra-Punkte

Die Flussfahrt

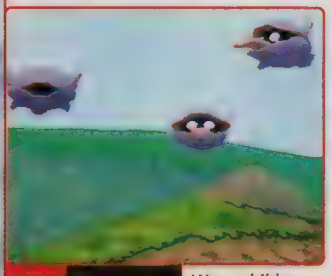
Dein Gefährt schippert Dich durch einen Level, in dem sich Dir einige Pokémon erst nach Extraeinsatz zeigen. Die schwierigsten Poké-Models sind Muschas und Austos. Achte darauf, dass Du sie von vorne fotografierst. Alle anderen Bilder fallen leichter...

#60 Quapsel *Die Quapsel verstecken sich gleich nach dem Start hinter den Büschen am rechten Ufer. Mit Bällen scheuchst Du sie auf und machst Dein Bild, wenn sie gerade in den Fluss springen. Wenn Du etwas ins Wasser wirfst, tauchen sie auch später wieder auf*

#45 Giflor *Bring dieses floristisch ansehnliche Blumen-Pokémon mit Deiner Flöte zum Tanzen. Lichtest Du es dann während eines Saltos ab, kassierst Du am meisten Punkte für das Foto*

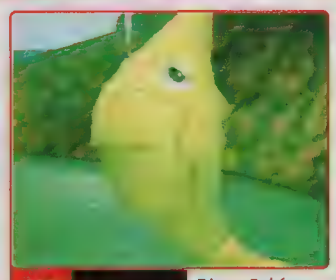
#1 Bisasam *In den Baumstümpfen gegenüber der Quapsel verstecken sich Bisasam. Mit gut gezielten Stinkbällen kannst Du sie aufscheuchen*

#79 Flegmon *Glücklicherweise ist dieses Pokémon so langsam, dass selbst Anfänger eine punktebringende Nahaufnahme von Flegmon einfangen können*



#90 Muschas *Warnschilder verraten, wo diese Pokémon aus dem Wasser springen. Halte die Kamera bereit, damit Dir eine Nahaufnahme gelingt*

#80 Lahmus *Locke Flegmon mit einem Apfel zur dunklen Uferstelle. Dort angelt er mit seinem Schwanz Muschas aus dem Wasser und verwandelt sich in Lahmus. Wirf den Apfel so früh wie möglich, dann schaffst Du eine Nahaufnahme*



#11 Safcon *Dieses Pokémon kannst Du nur mit gut gezielten Stinkbällen vom Baum schießen. Erst dann solltest Du mit Deiner Kamera losblitzen*

#54 Enton *Triff das Pokémon mit einem Extra, damit es untergeht. Wirfst Du jetzt etwas ins Wasser, taucht Enton mit wildem Luftsprung wieder auf – klick!*

#137 Porygon *Gegenüber von Enton ragen zwei Nasenspitzen aus dem Fels. Bombardiere sie mit Deinen Bällen, um zwei Porygon herauszulocken. Wenn Du sie ein zweites Mal mit einem Ball erwischt, ändern sie ihre Farbe*

#91 Austos *Du musst schnell sein, um sie von vorne zu erwischen. Wurde der erste Austos (gleich nach den Porygon) fotografiert, kommen im Laufe der Strecke noch einige weitere von ihnen aus dem Wasser*

#25 Pikachu *Pikachu solltest Du mit einem Ball treffen und knipsen, wenn er aus dem Baumstamm flitzt. Das gibt Bonuspunkte*

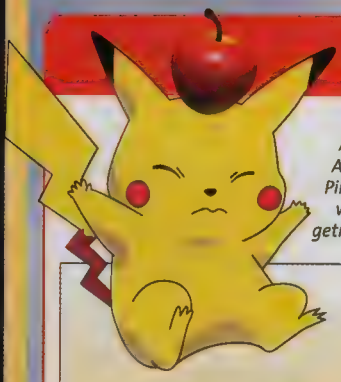
Zum Schluss siehst Du einen Knopf auf dem Boden direkt vor der Felswand, aus der wieder eine Porygon-Nasenspitze herausschaut. Triff sie mit einem Ball, und Porygon springt auf den Knopf. Der Weg zum nächsten Level ist frei!

Knips! Ein dickes Tele-Objektiv holt jedes Pokémon ganz nah ran

BRAVO SCREENFUN AKTION!

3 Gewinner bekommen das ultimative Poké-Spiele-Paket fürs N64: Je ein „Pokémon Snap" plus ein „Pokémon Stadium". Wie man bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Höhlentripp



Apfel-Alarm! Pikachu wurde getroffen

Das Fahrzeug von Professor Eich kann auch fliegen! In der Höhle benötigst Du einen starken und geschickten Wurfarm. Vergiss nicht, die Stinkbälle hoch zu schleudern, um entfernte Ziele zu erreichen.

Versuche alle drei Smogons zu treffen, um durch ein Ständchen glücklich geretteter Pummeluffs verabschiedet zu werden. Dein Report braucht 40 Pokémon, damit der nächste Level anwählbar wird.

Höhlenkarte

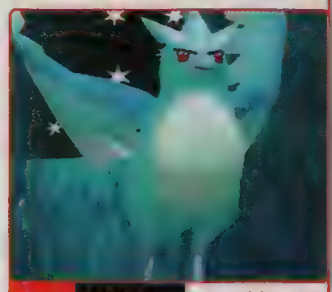
#25 Pikachu *Ein Zubat packt Pikachu am Kragen und entführt ihn in die Höhle. Rette Pikachu mit einem Balltreffer, dann fliegt er Dir entgegen*

#124 Rossana *Die blonde Diva posiert erst dann schön fotogen, wenn Du sie mit der Flöte umschmeichelst*

#41 Zubat *Zwei Zubat bekommst Du nur dann aufs Foto, wenn Du mit dem Schubmotor beschleunigst*

#1 Bisasam *Auch Bisasam sind in der Höhle vertreten. Fotografiere sie am besten beim gemeinsamen Spielen*

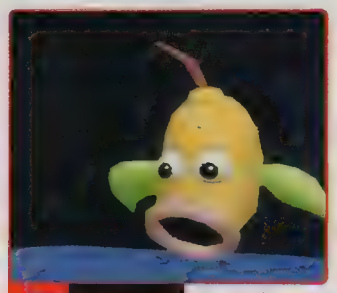
#129 Karpador *Aus dem ersten Pool springt Dir Fisch Karpador gleich entgegen, sobald Du Futter hineinwirfst*



#144 Arktos *Das Pokémon schlüpft aus dem Ei, wenn Du Musik machst. Postiere die Kamera über dem Ei*

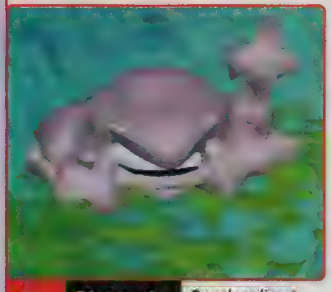
#88 Sleima *Fotografiere die beiden Sleima zu Beginn der Strecke, damit zwei weitere auftauchen. Diese kommen dann noch näher an Dich heran*

#132 Ditto *Triffst Du die Bisasam mit einem Ball, zeigen die Pokémon ihr wahres Gesicht: Es handelt sich nämlich um dehnbare Ditto!*

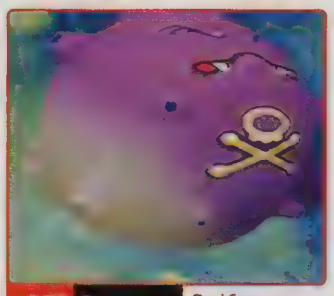


#70 Ultrigaria *Den zweiten Pool umkreist Ultrigaria. Eine Top-Gelegenheit, um es richtig schön groß und dazu auch noch von vorne zu fotografieren*

#25 Pikachu *Hast Du Pikachu gerettet und Arktos aus seinem Ei gelockt, reitet Pikachu am Ende hinter Dir her. Hole das Gespann genau in die Mitte*



#89 Sleimok *Bombardierst Du Sleima mit Bällen, verwandelt es sich in das abzulichtende Sleimok*



#109 Smogon *Drei Smogon verfolgen Pummeluff. Besiege sie mit Bällen und drück ab, kurz bevor sie explodieren*

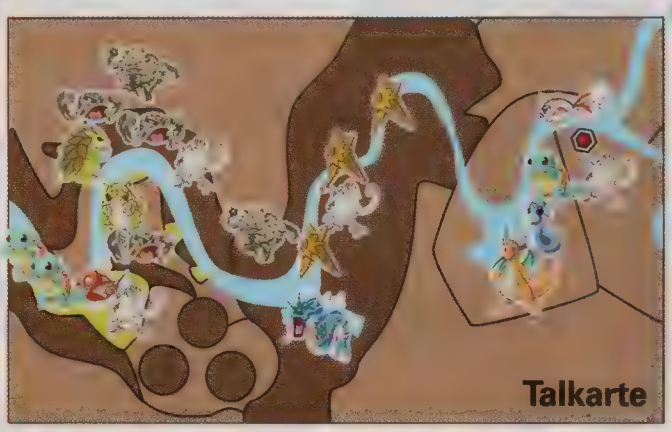
#71 Sarzenia *Wenn Du Ultrigaria mit einem Extra so triffst, dass es ins Wasser fällt, verwandelt es sich in Sarzenia*

#39 Pummeluff *Konntest Du alle Pummeluff vor ihren Verfolgern retten, triffst Du sie am Ende auf der Bühne wieder*

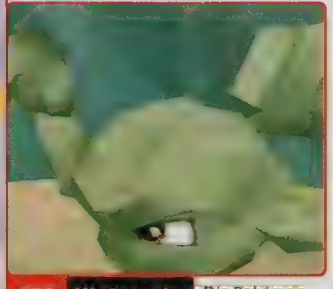
Pokémon Snap

Die Reise durchs Tal

Jetzt geht's bergab, Du musst schnell reagieren, um gute Fotos zu bekommen. Schwierig ist es zum Beispiel, Karpador gleich zu Beginn zu erwischen – Du benötigst den Fisch, um Garados am Wasserfall heraufzubeschwören. Auch Menki (auf dem Berg) ist scheu. Hast Du diesen Level durchgespielt, dann bekommst Du endlich den Schubmotor.



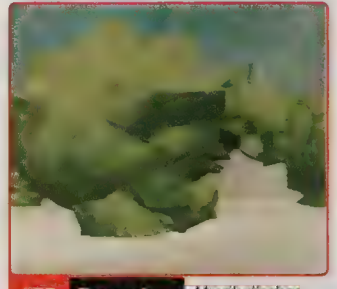
#7 Schiggy *Zu Beginn der Strecke ragen Panzer aus dem Wasser. Bewirf die Schiggy-Rücken so, dass sie ans Ufer geschleudert werden. Futter sorgt für ein nettes Gruppenfoto*



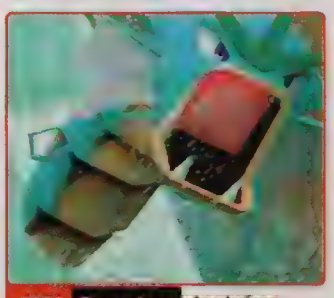
#74 Kleinstein *Die Pokémon fallen von der Felswand, wenn Du sie mit Stinkbällen bombardierst*

#27 Sandan *Fällt Kleinstein auf den Boden, springen gleichzeitig die Sandan hervor. Mit Futter machst Du sie glücklich*

#28 Sandamer *Triffst Du beide Kleinsteins hintereinander, taucht Sandamer auf*



#75 Georok *Musikalisches Stelldichein: Durch Flötenspiel bringst Du alle drei Georok zum Tanzen*

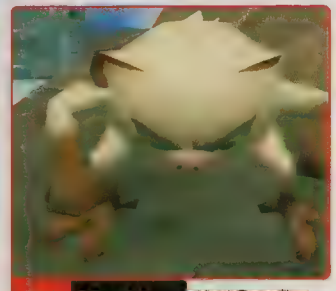


#130 Garados *Am Anfang springt Karpador aus dem Wasser. Triffst Du ihn mit dem Ball, fällt er ans Ufer. Danach zappelt er gegenüber des Wasserfalls. Befördere ihn mit einem Balltreffer in den Wasserfall, und der Fisch wird zu Garados*

#120 Sterndu *Fotografierst Du Sterndu nahe des Wasserfalls, kommt er zu Dir und umkreist Dich schnell. Auf dem Weg zum Wasserstrudel triffst Du zwei weitere fototaugliche Sterndu*

#121 Starmie *Jedes Sterndu, das Dir gefolgt ist, hüpft in den Wasserstrudel und verwandelt sich in ein Starmie*

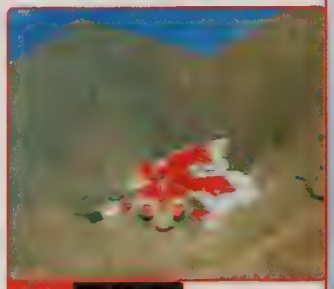
#149 Dragoran *Bombardiere den Wasserstrudel mit Stinkbällen, um Dragoran herauszulocken*



#56 Menki *Hast Du mit Schiggy Menki vom Berg geschossen, taucht er hinter dem Berg wieder auf. Zeit für eine gelungene Nahaufnahme*

Welches Foto ist das schönste?

#129 Karpador *Die Fische tauchen in diesem Level regelmäßig auf, wenn Du etwas ins Wasser wirfst*



#118 Goldini *Am Anfang und Ende des Tals kann es passieren, dass ein Goldini aus dem Wasser springt, wenn man etwas hineinwirft. Diese Geschöpfe zeigen sich sehr selten. Sei bereit!*

#147 Dratini *Diese Pokémon verhalten sich ähnlich wie die Goldini, lassen Dir jedoch mehr Zeit für ein Foto*

#113 Goldini: *Geheimlevel: Hinter dem Wasserstrudel triffst Du rechts drei Schiggy. Einer von ihnen wartet, gleichzeitig siehst Du Menki auf dem Berg. Versuche Schiggy so mit dem Ball zu treffen, dass er auf Menki rutscht. Dieser taucht nach einem Treffer hinter dem Berg wieder auf und wird von Dir mit einem weiteren Extratreffer auf den Schalter bugsiert. Das letzte Tor öffnet sich!*

Ende

Text: Oliver Ehrle, Winnie Forster

NINTENDO 64

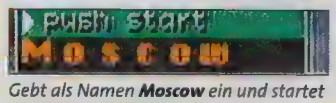
Färbe die Athleten mit den Trix-Cheats nach Belieben ein!

International Track&Field Summer Games

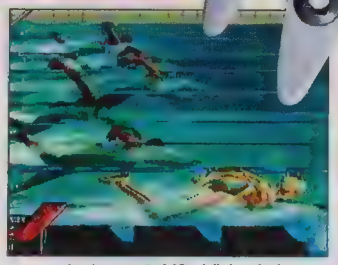
Gebt folgende Codes als Namen im **Trial-Modus** ein, um mit dem jeweiligen Charakter zu spielen. Achtet dabei auf die Groß- und Kleinschreibung!

Cheats

Goldener Spieler: **Moscow**	Metallener Spieler: **Sydney**
Silberner Spieler: **Munich**	Grüner Spieler: **Mexico**
Bronzener Spieler: **Roma**	Roter Spieler: **Tokyo**

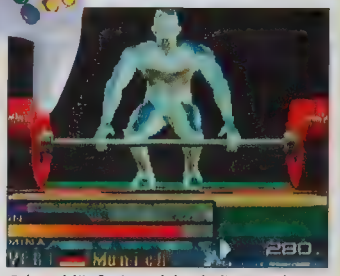


*Gebt als Namen **Moscow** ein und startet anschließend ein neues Spiel...*



...um mit einem „Goldfisch" durch das Wasser zu schwimmen!

Auch Farben wie Grün sind vertreten



*Oder schlüpft einmal durch die Eingabe von **Munich** als Namen in einen silbernen Anzug – erinnert irgendwie an Marvels Comic-Helden „Silver Surfer"...*

GAME BOY

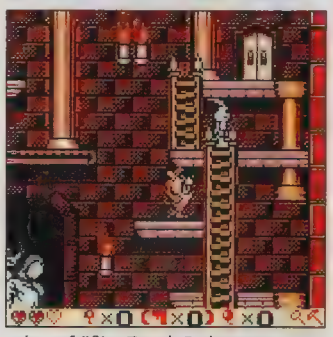
Bugs Bunny's Crazy Castle 4

Passcodes

Level 1-2: **R4Y•43**	Level 6-2: **FNCS22**	Level 10-4: **Y•WJ1T**
Level 1-3: **HXY•41**	Level 6-3: **34WS26**	Level 10-5: **P•WJ1S**
Level 1-4: **9XY•41**	Level 7-1: **3DWS22**	Level 10-6: **F8W•1X**
Level 1-5: **H4P•4?**	Level 7-2: **W4MS24**	Level 10-7: **38C••6**
Level 2-1: **R45•4W**	Level 7-3: **343S2Z**	Level 10-8: **W•M•1X**
Level 2-2: **HXP•4Y**	Level 7-4: **CXMS21**	Level 11-1: **P25Z•6**
Level 2-3: **9ZM•4W**	Level 7-5: **PG5Q2V**	Level 11-2: **CVPZ•7**
Level 2-4: **KNFS36**	Level 7-6: **K2YZ2Z**	Level 11-3: **3S3••4**
Level 2-5: **TQCS34**	Level 8-1: **7JC•2S**	Level 11-4: **Y•CS•5**
Level 3-1: **1DFS35**	Level 8-2: **HSWJ15**	Level 11-5: **3•CS•2**
Level 3-2: **RGWS35**	Level 8-3: **RBY•21**	Level 11-6: **C8CS•?**
Level 3-3: **?6M83Z**	Level 8-4: **H•MJ13**	Level 11-7: **38CS•Z**
Level 4-1: **94M83W**	Level 8-5: **9LPZ17**	Level 11-8: **C•PS•7**
Level 4-2: **?D3S3X**	Level 8-6: **KB5Z12**	Level 12-1: **PLMS•4**
Level 4-3: **7DMS3Z**	Level 9-1: **7VPZ16**	Level 12-2: **FV3S••**
Level 4-4: **WNW•3Z**	Level 9-2: **KJFQ1Z**	Level 12-3: **PVMS•4**
Level 4-5: **36C•3X**	Level 9-3: **92YQ15**	Level 12-4: **16RJ•W**
Level 5-1: **CZW•3?**	Level 9-4: **HVCS13**	Level 12-5: **R6RJ•T**
Level 5-2: **PZC•3X**	Level 9-5: **RVWS17**	Level 12-6: **HG7••T**
Level 5-3: **FQ3•3S**	Level 9-6: **?23S12**	Level 12-7: **9D7•?7**
Level 5-4: **MQM•3W**	Level 10-1: **9J3S1Y**	Level 12-8: **1N?•?7**
Level 5-5: **YD3•25**	Level 10-2: **H83S1W**	Level 13-1: **R6?••T**
Level 6-1: **5ZM•3W**	Level 10-3: **9BPQ1Y**	

***R6?••T**: Nach der Passcode-Eingabe...*

...erwartet Euch in der letzten Mission...



...der gefräßige Taz als Endgegner

Quack Attack: Donald Duck lässt Dampf ab (Kurztest auf Seite 65)

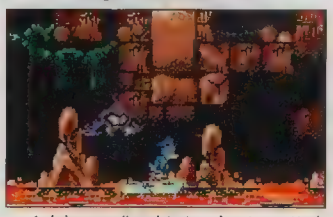
Donald Duck Quack Attack

Passcodes

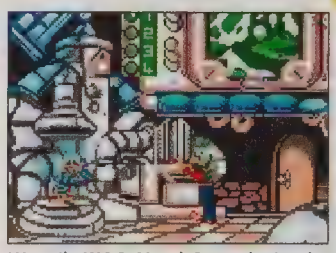
Entenberg Level 1: **9TMFRK3**	Gundels Reich Level 1: **P5KVQR1**
Entenberg Level 2: **VDZS4YH**	Gundels Reich Level 2: **R3°6290**
Entenberg Level 3: **3RKCPK1**	Gundels Reich Level 3: **QJNF1B1**
Entenberg Level 4: **RKVQ2YR**	Gundels Reich Level 4: **VX2°MXP**
Entenberg Endgegner: **N471TRW**	Gundels Reich Endgegner: **VDJTMWM**
Entenhausen Level 1: **Q2C71N1**	Merlocks Tempel Level 2: **57°JDLZ**
Entenhausen Level 2: **T1604ZB**	Merlocks Tempel Level 3: **6MM4CRP**
Entenhausen Level 3: **THD2B9X**	Merlocks Tempel Level 4: **RM4Y1V**
Entenhausen Level 4: **H°GV68°**	Merlocks Tempel Endgegner: **1LN7N3B**
Entenhausen Endgegner: **GS1°567**	

Um die Codes einzugeben, müsst Ihr den Menüpunkt „Fortfahren" wählen

Nach der Eingabe des Passcodes...



...wird der gewünschte Level automatisch geladen und Ihr übernehmt die Rolle des tollpatschigen Enterichs Donald



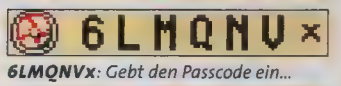
*Wenn Ihr **WQQ5V11** als Passcode eingebt, könnt Ihr Euch von Daniel Düsentrieb **in jeden beliebigen Level** beamen lassen...*

...auch in die geheimnisvolle Dimension D

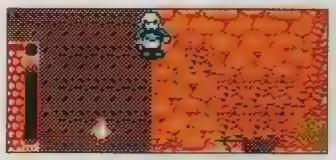
Hype – The Time Quest

Passcodes

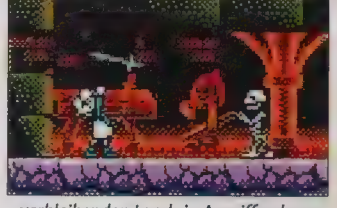
2. Epoche: **XDJMSXS**	4. Epoche: **6LMQNVx**
3. Epoche: **4LMQSXN**	



***6LMQNVx**: Gebt den Passcode ein...*



...um in die letzte Epoche der Stadt zu gelangen. Von dort aus könnt Ihr die...



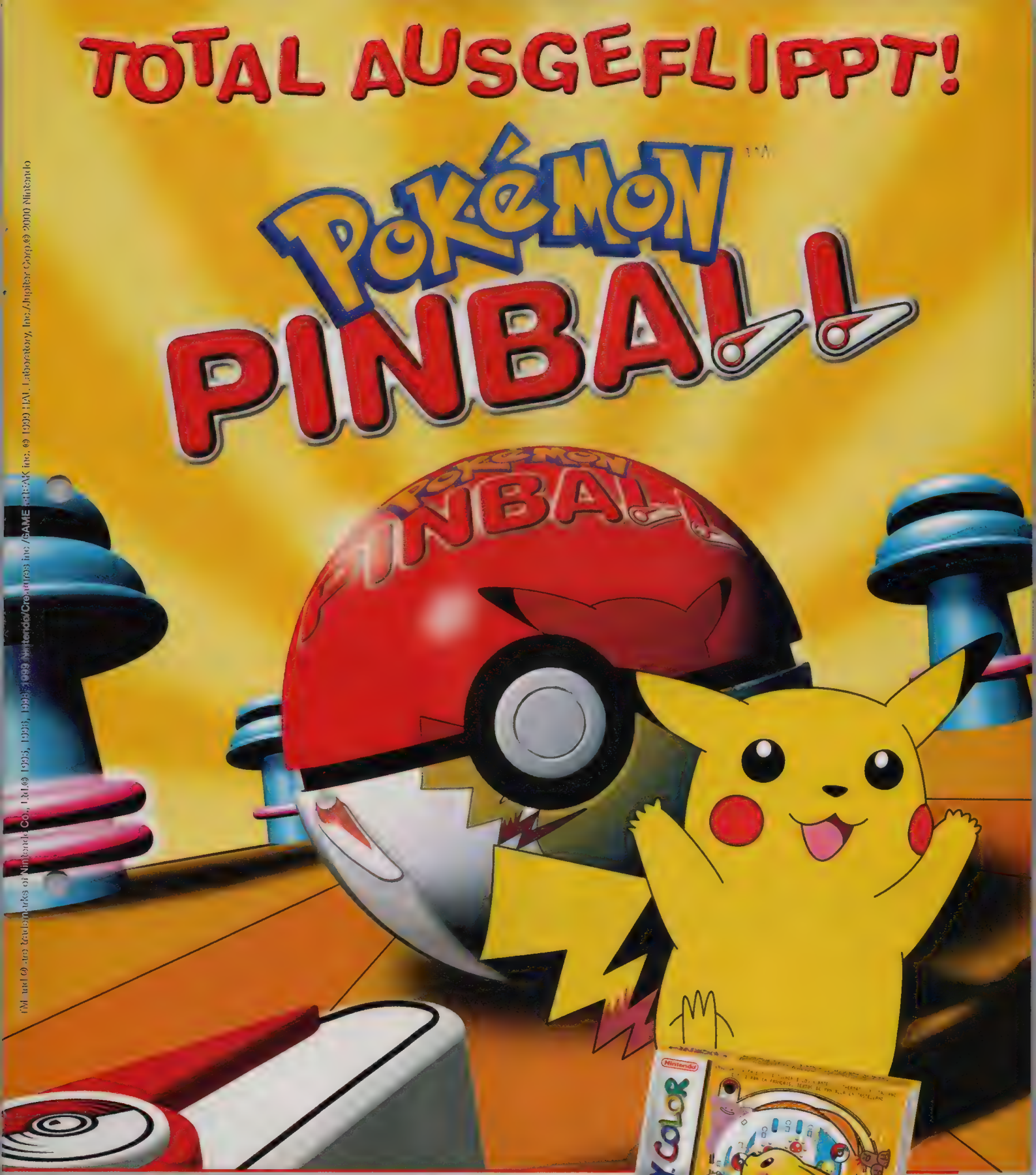
...verbleibenden Levels in Angriff nehmen

Text: Michael Stapf

TOTAL AUSGEFLIPPT!

POKÉMON PINBALL™

TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995, 1998, 1999, 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp. © 2000 Nintendo



DER TOTAL AUSGEFLIPPTE POKéMON FLIPPERSPAß!

Jetzt verwandeln sich die Pokébälle in Flipperkugeln. Zum ersten Mal kannst Du alle 150 Pokémon in nur einem Game schnappen – total ausgeflippt! Das eingebaute Rumble-Feature gibt dir das echte Flipper-Feeling. Lass den Pokéball rollen – hol dir alle Pokémon und den Super-Highscore! Mit Pokémon Pinball.

GAME BOY COLOR

Nintendo®

Mr. Driller

Lawinengefahr, Sackgassen und Sauerstoffmangel: Lies hier, wie Du erfolgreich bohrst, ohne außer Atem zu kommen.

Bohre korrekt!

Profibohrer nützen zwei Taktiken, um den Bauklotzschächten auf den Grund zu gehen: Mit der Sprintmethode bohrst Du möglichst schnell geradeaus abwärts. Verzichte darauf, abgelegene Luftkapseln zu bergen: Solange Du nicht nach rechts oder links, sondern stur abwärts buddelst, fällt Dir garantiert kein Stein auf den Kopf. Erst wenn Du zur Seite ausweichst, wird's gefährlich.

Kommt Dir ein X-Block in die Quere oder geht Dir die Luft aus, wechselst Du zur Plantechnik: Grabe langsam und stelle sicher, dass Du Dich nicht zwischen den Blöcken einsperrst oder von ihnen erschlagen wirst. Überprüfe Deinen Fluchtweg, bevor Du bewusst einen Steinschlag auslöst. Bei dieser Technik sammelst Du alle Kapseln, denn im Endspurt wird die Luft knapp.

Sprinttechnik: Grabe immer geradeaus nach unten und verzichte auf Luftkapseln

Plantechnik: Mit geplantem Steinschlag schnappst Du Dir alle Kapseln

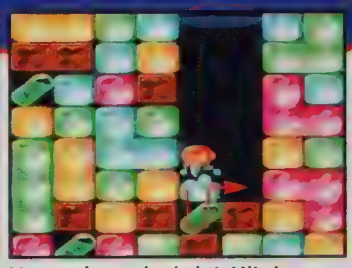
Vermeide Sackgassen!

Wenn Du Dich mit der Sprinttechnik in die Tiefe bohrst und Sackgassen nicht erkennst, bist Du bald von X-Blöcken eingesperrt. Die einzige Möglichkeit, dieser Falle zu entkommen, ist, einen der X-Blöcke anzubohren und Dich dabei zu vergiften. Vermeide diese Situation, indem Du rechtzeitig einen Fluchtweg vorbereitest: Entweder bohrst Du eine Schneise von zwei Blöcken Breite, um seitlich aus Sackgassen zu klettern.

Oder aber Du erspähst einen breiten Felsen und bohrst unter ihm zur Seite: Der Felsen stützt die Blöcke, eine Lawine ist nicht zu befürchten.

Wie niedlich: Mr. Driller und sein toller Bohrer

Eingesperrt: Hier kannst Du Dich nur befreien, indem Du den giftigen X-Block bohrst



Vorausschauend gebohrt: Mit einer Schneise entkommst Du der Sackgasse

Birg die Luftkapseln!

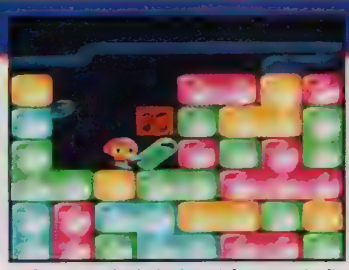
Luftkapseln findest Du meist zwischen zwei oder mehreren X-Blöcken: Insgesamt sechs verschiedene Konstellationen sind möglich, für jeden gibt's eine ideale Taktik. Gleich zu Beginn des Spiels birgst Du eine Kapsel ohne Giftblöcke: Ein solches Geschenk findest Du ansonsten kaum.

Wahrscheinlicher ist eine Luftkapsel mit einem X-Block darüber: Schnappe Dir den Sauerstoff von der Seite und flüchte schnell in Sicherheit, bevor der Stein herabpoltert. Befindet sich eine Kapsel zwischen zwei oder drei X-Blöcken, schnappst Du Dir das Extra von der Seite oder von oben – von unten sind Kapseln nie zugänglich.

Ist der Sauerstoff komplett von X-Blöcken umgeben, wird's kompliziert: Bohre unter einem der seitlichen Blöcke ein Loch, um die Kapsel per Steinschlag freizulegen. Der X-Block darf nur eine Etage fallen, sonst erreichst Du die Luft nicht mehr.

Grenzt der Sauerstoff an drei verbundene Blöcke, lässt Du per Steinschlag einen weiteren X-Block auf die Reihe fallen: Vier oder mehr X-Blöcke am Stück lösen sich ohne giftige Rückstände auf.

Mr. Driller ist der Einzige, der die Stadt vor den Blöcken retten kann



Luft mit X-Block drüber: Schnapp Dir die Kapsel und flüchte schnell nach links

Ist die Kapsel von Giftblöcken umgeben, holst Du sie Dir von oben oder der Seite

Kapsel eingeschlossen: Bohre unter einen seitlichen Block, um die Luft freizulegen

Befreie verbaute Luftkapseln, indem Du weitere X-Blöcke herabpoltern lässt

Text: Oliver Ehrle

Wer wird der beste Pokémon-Trainer?

Deine Freunde sagen, du hast deine Pokémon gut im Griff – dank dem Starter Set. Klasse! Doch mit diesen vier neuen Themendecks Blackout, Buschfeuer, Überwuchs und Zapp! wirst du noch besser und lernst starke neue Pokémon kennen! Bau dir eine tolle Sammlung auf und mach deine Strategie noch schlagkräftiger mit Hilfe der Boosterpackungen mit 11 Spielkarten. Hilf deinem Glück auf die Sprünge und werde der beste Pokémon-Trainer!

Schnapp' sie Dir alle!™

Pokémon™*

SAMMELKARTENSPIELE

www.wizards.com / Pokemon
oder www.amigo-spiele.de

*©1995,1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Schnapp sie Dir alle! und das offizielle Nintendo Siegel sind Warenzeichen von Nintendo. WIZARDS OF THE COAST ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

ADVERTISING SYSTEM/CONCORD

Dragon's Blood

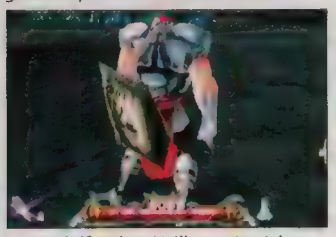
Drückt Ⓧ Ⓨ Ⓨ Ⓧ Ⓧ Ⓨ Ⓨ im **Titelbildschirm**, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Danach könnt Ihr im Spiel die folgenden Codes eingeben.

Lebensenergie wieder auffüllen
Pausiert das laufende Spiel, haltet L+R und drückt ←.

Ⓧ Ⓨ Ⓨ Ⓧ Ⓧ Ⓨ Ⓨ: Gebt hier den Code ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren

Ab jetzt könnt Ihr, sobald Euer Held angeschlagen ist, bequem das Spiel...

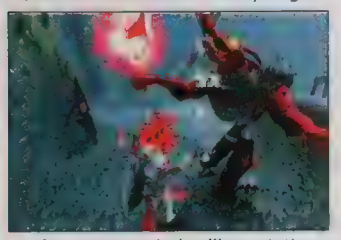
...pausieren und ihn durch die flugse Eingabe des passenden Schummelcodes...



...einer hilfreichen Heilkur unterziehen

In den nächsten Level springen
Pausiert das laufende Spiel, haltet L+R und drückt ↓.

Wem die Einleitung etwas zu langweilig ist, der kann sich mit dem Levelsprung...



...sofort mitten in die knallharte Action der letzten Levels katapultieren

Hidden & Dangerous

Im knallharten Kampf mit den deutschen Truppen nützt jede Hilfe. Darum stehen hier ein paar nützliche Cheats für Euch parat. Zuerst müsst Ihr als Spielernamen **iwillcheat** eingeben, um den Cheat-Modus einzuschalten. Jetzt könnt Ihr, wenn Ihr das Spiel pausiert, auf der **Dreamcast-Tastatur** die Codes aus dem Kasten eingeben, um die entsprechenden Cheats zu aktivieren.

Cheats

Alle Gegenstände:
allloot

Alle gegnerischen Einheiten ausschalten:
killthemall

Unverwundbarkeit (nicht gegen Explosionen):
cantdie

Zur nächsten Gegnersicht schalten:
enemzf

Zur letzten Gegnersicht schalten:
enemzb

Debug-Modus aktivieren:
debugdrawwire

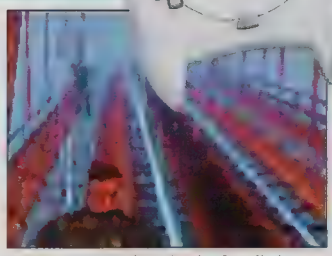
Endsequenz abspielen (Achtung, damit wird das Spiel beendet!):
showtheend

Hier ist der Name nicht Schall und Rauch, sondern der Schlüssel zum Cheaten...

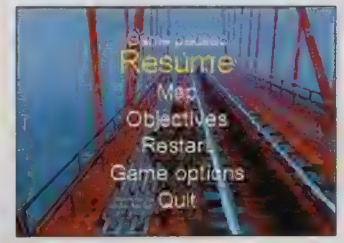
***allloot**: Mit komplettem Waffenarsenal und voller Munition...*

...seht Ihr Eure Kontrahenten gleich mit ganz anderen Augen!

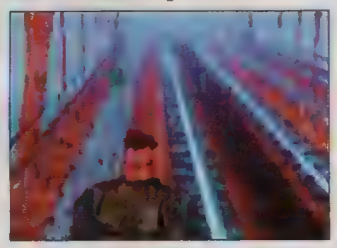
***cantdie**: Da kann der Gegner ballern wie verrückt – die Lebensenergie Eures Soldaten bleibt stets im grünen Bereich*



***killthemall**: Noch steht die feindliche Einheit am Ende der Brücke und versperrt Euch somit den Durchgang...*



...also schnell das Spiel pausiert und den Code in die Tastatur gehämmert...



...schon sind die Gegner ausgeschaltet

***enemzf**: Mit diesem Code könnt Ihr spielend überprüfen, ob Euch der Gegner sieht oder Ihr Euch in Sicherheit wiegen könnt*

„Hidden & Dangerous": Mit diesen Cheats nehmt Ihr den Sieg aufs Korn...

International Track & Field

Startet ein neues Spiel im **Trial-Modus**. Gebt dort einen der im Kasten genannten Namen ein, um den entsprechenden Charakter freizuschalten.

Cheats

Goldener Spieler: **Helsinki**	Metallener Spieler: **Sydney**
Silberner Spieler: **Munich**	Grüner Spieler: **Mexico**
Bronzener Spieler: **Roma**	Roter Spieler: **Tokyo**

Startet ein neues Spiel im Trial-Mode...

*...und gebt etwa **Helsinki** als Namen ein*

Schon fließen beim Gewichtheben nur noch goldene Schweißperlen...

...oder Ihr bestreitet den 100-Meter-Sprint ganz in Silber – und die Konkurrenz kriegt sichtlich große Augen!

Text: Michael Stapf

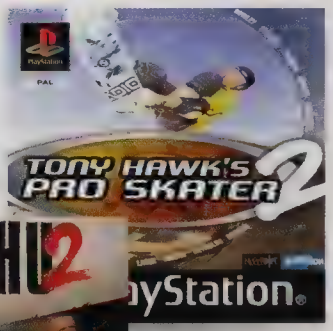
KARSTADT

The Game Attack

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

89.95

€ 45.99



GRAN TURISMO 2 PLATINUM

49.95

€ 25.54

TENCHU 2

89.95

€ 45.99

FORMEL EINS 2000

99.95

€ 51.10

SPIDERMAN

89.95

€ 45.99

NIGHTMARE CREATURES II

89.95

€ 45.99

KARSTADT

Mega-Action. Mit dir mittendrin.

DONKEY KONG 64

99.95

€ 51.10

ISS 2000

129.95

€ 66.44

POKÉMON SNAP

129.95

€ 66.44

TUROK 3

119.95

€ 61.33

MARIO PARTY 2

129.95

€ 66.44

RAYMAN 2

129.95

€ 66.44

POKÉMON PINBALL

69.95

€ 35.76

POKÉMON GELB

69.95

€ 35.76

GAME & WATCH GALLERY 3

49.95

€ 25.54

ASTERIX & OBELIX GEGEN CÄSAR

69.95

€ 35.76

MICROSOFT ENTERTAINMENT

69.95

€ 35.76

INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAME

69.95

€ 35.76

KARSTADT

Go to next Level

TIME STALKERS

99.95

€ 51.10

RAYMAN 2

99.95

€ 51.10

ULTIMATE FIGHTING

99.95

€ 51.10

F1 WORLD GRAND PRIX II

99.95

€ 51.10

VIRTUA TENNIS

99.95

€ 51.10

SPACE CHANNEL 5

99.95

€ 51.10

SO FUNKTIONIERT EINE DIGITALE KAMERA

Du willst Deine Schnappschüsse sofort checken und die besten davon per E-Mail an Freunde weiterschicken? Mit einer Digitalkamera kein Problem!

Auslöser
● Durch den Druck auf den Auslöser wird ein Bild aufgenommen oder eine Videoaufnahme gestartet.

Modus-Schalter
● Hier wird die Betriebsart der Kamera eingestellt. STILL dient zur Aufnahme eines Einzelbildes, MOVIE zur Aufnahme eines kurzen Videos und PLAY zur Wiedergabe der gespeicherten Daten.

Akku
● Der Akkumulator ist die Stromquelle der Kamera. Ist er erschöpft, muss man ihn mit einem externen Ladegerät wiederaufladen.
● Einige Kameras können auch mit herkömmlichen Batterien bestückt werden.
● Ohne Strom kannst Du mit einer Digitalkamera jedoch nicht fotografieren.

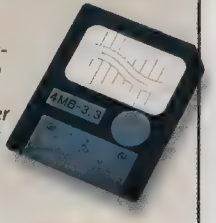
Speicher
● Zum Aufzeichnen der aufgenommenen Bilder dient der Speicher. Bessere Digitalkameras bieten auswechselbare Speichermedien an. Ist der Speicher voll, kann er in diesem Fall schnell gegen einen leeren getauscht werden.

CCD-Chip
● Im Gegensatz zu einer herkömmlichen Kamera befindet sich hier anstelle des Films der CCD-Chip. Er besteht aus vielen kleinen lichtempfindlichen Elementen, die das Bild in elektrische Signale umwandeln.
● Je mehr CCD-Elemente der Chip besitzt, umso besser ist das aufgezeichnete Bild.

Linsen
● Das Objektiv der Kamera besteht aus mehreren Linsen. Das Licht fällt durch die Linsen hindurch und trifft schließlich auf den CCD-Chip. Durch den Linsenabstand werden beim Zoomen die Objekte vergrößert.

Speicherkarten

Compact-Flash
Die robusten Compact-Flash-Karten gibt es in zwei Ausführungen. Der neuere Typ II fasst bis zu 340 MB



Smart-Media
Diese Speicherkarten sind nicht ganz so stabil wie die Compact-Flash-Medien. Sie bieten derzeit bis zu 64 MB Kapazität

Memory Stick
Diese flache Plastikkarte wird zur Zeit nur von Sony verwendet. Der Memory Stick hat maximal 64 MB

Mikrofon
● Dank des eingebauten Mikros kann man seine Aufnahmen mit kurzen Sprachkommentaren versehen. Es dient auch zur Tonaufnahme bei Videoaufzeichnungen.

Sucher
● Mit dem optischen Sucher wird das gewünschte Motiv anvisiert. Man ist damit nicht auf das viel Strom brauchende Display angewiesen.

Zoomtaste
● Zu weit entfernte Motive können über die Zoomfunktion vergrößert werden.

Dioptrie-Ausgleich
● Brillenträgern ist beim Blick durch den Sucher oft das Nasenfahrrad im Weg. Durch den Dioptrie-Ausgleich bekommen sie auch ohne Brille ein scharfes Bild im Sucher.

Externer Blitz
● Der eingebaute Blitz ist oft etwas lichtschwach, weshalb bessere Kameras den Anschluss eines externen Blitzgeräts erlauben.

PC-Anschluss
● Über diesen Anschluss gelangen die Daten auf den PC. Vor allem zwei Anschlüsse sind weit verbreitet: der serielle und der USB-Anschluss. USB ist deutlich schneller und in den meisten neueren Computern bereits vorhanden.

TV-Anschluss
● Hier verbindet man die Kamera mit dem Fernsehgerät. So kann man seine Bilder und Videos auch im großen Format betrachten.

Display
● Das Display dient als Sucher und zur Kontrolle der aufgenommenen Bilder und Videos.
● Zudem werden hier Menüs zur Konfiguration und Steuerung der Kamera angezeigt.

Text: Matthias Metzler · Fotos: Thomas Steglich (2) · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Eine Digitalkamera bietet Dir alle Fotos sofort – zum Aussuchen und Nachbearbeiten. Im Vergleichstest: neun günstige Digicams.

Total digital

SCREENFUN AKTION!

Gutes für die Augen gibt's im Kameratest, Gutes für die Ohren hier: Wir verlosen 1 Multimedia-Speaker-System „iLook Green". Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- Agfa ePHOTO CL 18
- DynaTRON DynaCAM 800
- Jenoptik JD 350
- Kodak DC215 ZOOM
- Minolta Dimâge 2300
- Mustek GSmart 350
- Olympus Camedia C-860L
- Ricoh RDC-6000
- Sanyo VPC-X360

Du hast eine Erbtante in Australien, der Du unbedingt sofort Deinen neuen Haarschnitt zeigen musst? Kein Problem: Einfach eine Digitalkamera geschnappt, Bild geschossen und ab geht die Post per E-Mail. Aber welche Kamera taugt dafür am besten? SCREENFUN hat einen Blick darauf geworfen, was man bis 800 Mark erhält. Im Test mussten die Digicams zeigen, was sie leisten und ob sie ihr Geld auch wert sind.

Die machen alles anders!

Digitalkameras machen alles etwas anders als herkömmliche Kameras. Vorbei sind die Zeiten, in denen man ein Bild knipste, den Film zum Entwickeln wegbrachte und dann mehrere Tage warten musste, bis man endlich die fertigen Fotos abholen konnte.

Digitalkameras nehmen in Sekundenschnelle ein Bild auf, das sich sofort auf einen Computer übertragen und nachbearbeiten lässt. Auf Wunsch speichern sie ganze Bilderreihen, also in kurzen Zeitabständen nacheinander aufgenommene Bilder. So manche teure Digicam nimmt auch kurze Videosequenzen auf – teils sogar mit Ton.

Einige Digitalkameras sind eigentlich Webcams und ermöglichen das schnelle Knipsen zwischendurch. Dann ist es beispielsweise möglich, kurz die Kamera abzuklemmen und durchs Fenster aufzunehmen, wie Dein Nachbar in den hässlichsten Shorts der Welt den Rasen mäht, während Du gerade ein Videogespräch mit Freunden auf der anderen Seite der Erde führst.

Oder stell Dir vor: Da bist Du gerade unterwegs und siehst eine Kolonne mit 100 Ferraris in allen möglichen Ausführungen und Farben, die langsam durch die Stadt fährt. Klar, dass man da mehr Bilder schießen muss! Bei einer normalen Kamera endet der

INFO

So haben wir getestet

● Ausstattung
Hier wurde geprüft, was die Kameras für ihr Geld bieten. Darunter fallen hauptsächlich die gebotene Auflösung, vorhandene LC-Displays (kleine Bildschirme), eine menügesteuerte Benutzerführung, Speichermedien oder zusätzliche Ladegeräte, Kameratasche, Software und Ähnliches.

● Handhabung
Wie ist die Kamera verarbeitet, wie bequem lässt sich damit umgehen? Es wurde vor allem geprüft, wie gut die Geräte in der Hand liegen, ob sich die Bedienung intuitiv erfassen lässt oder ob die Menüsteuerung eingängig ist. Auch getestet: ob die Installation der Software problemlos verläuft.

● Leistung
Hier wurde vor allem die Qualität der Bilder bewertet (Schärfe, Lichtstärke, Farbtreue). Die Auflösung, die das Gerät schafft, spielt dabei eine wichtige Rolle, wenn man seine Fotos später auch vergrößern möchte.

Auch Zusatzfunktionen wie Autofokus oder die Dauer der Datenübertragung zum PC flossen in die Bewertung ein.

Schließlich fand auch die Tatsache Beachtung, ob die Digitalkameras im Testfeld besondere zusätzliche Leistungsmerkmale, Eigenheiten oder aber Schwachstellen aufzuweisen hatten.

Außerdem brachten gute Garantieleistungen zusätzliche Extrapunkte.

Film aber in der Regel bei 36 Fotos. Bis Du einen neuen Film eingelegt hast, sind Ferrari 37 bis 50 spurlos an Dir vorbeigerauscht. Nicht so bei Digicams. Zum Teil ermöglichen diese Geräte das Speichern von mehr als 100 Bildern. Und wenn Du später denkst, dass Du die ganzen geknipsten Ferraris eigentlich blöd findest, kannst Du sie leicht wieder aus dem Speicher löschen. Das macht Platz für andere Bilder.

Die Bildqualität

Digicam ist natürlich nicht gleich Digicam. Einige Geräte machen bessere, andere schlechtere Bilder. Die Qualität eines Bildes hängt unter anderem von der Auflösung 1 der Kamera ab: Je höher die Auflösung, desto hochwertiger ist das Bild. Günstigere Digitalkameras fangen in der Regel bei einer Auflösung von 300.000 Bildpunkten (Pixeln) an. Annehmbar bis gut wird's erst ab 800.000 Pixeln.

Der Bildspeicher

Wie viele Bilder Du schießen kannst, hängt von dem jeweiligen Speichermedium 2 ab. Einige Kameras arbeiten nur mit internem Speicher und sind also auch nicht erweiterbar. Da ist dann schon mal nach zwölf oder 50 Bildern Schluss. Das kann einen besonders im Urlaub ärgern, wenn man keinen Computer zur Hand hat, um die wertvollen Bilder zu sichern. Natürlich kann man auch seinen Laptop mitschleppen – wenn man einen hat.

Praktischer ist es, wenn die Digicam austauschbare Medien wie Compact-Flash- oder Smart-Media-Karten benutzt (siehe Know-how). Diese funktionieren wie ein neuer Film. Ist eine Karte voll, wechselt man sie einfach aus und knipst locker weiter. Die verschiedenen Typen von Speichermedien sind zwar nicht untereinander austauschbar, doch sie haben eine Gemeinsamkeit: Sie speichern die aufgenommenen Bilddaten.

Wie viele Bilder insgesamt auf ein Speichermedium passen, hängt nicht nur von der MByte-Zahl ab. Vielmehr entscheidet die gewünschte Qualität der Aufnahmen. Je höher Du die Auflösung wählst, desto mehr Daten fallen an und umso schneller ist der Speicher voll. Deshalb bieten alle Kameras eine Bilddatenkomprimierung an. Ein zu starkes „Zusammenstauchen" der Daten geht aber wieder zu Lasten der Bildqualität. Mit Medien, die mehr Speicherplatz bieten, lässt sich dieses Problem auffangen – natürlich muss man dafür entsprechend löhnen. Für eine 16-MB-Compact-Flash- oder 16-MB-Smart-Media-Karte zahlt man zur Zeit etwa 100 Mark, für einen 16-MB-Memory-Stick sind gar 150 Mark fällig.

Der Sucher

Auch die gebotene Ansicht ist wichtig. Einige Cams bieten nur einen optischen Sucher 3, durch den Du hindurchgucken kannst, um den Bildausschnitt zu bestimmen, den Du aufnehmen willst. Leider kann es aber zwischen dem Bild, das man im optischen Sucher sieht, und dem Bild, das tatsächlich aufgezeichnet wird, zu Abweichungen kommen. Das liegt daran, dass man nicht wie bei einer Spiegelreflexkamera direkt durch das Objektiv sieht.

Deshalb besitzen die meisten Digicams noch zusätzlich einen Sucher-Monitor (LC-Display) 4. Das ist ein kleiner Bildschirm, in dem man das Bild so betrachten kann, wie die Kamera es aufnehmen wird. Allerdings lässt sich das Display bei starkem Lichteinfall nur schwer ablesen. **Darum ist es am besten, wenn die Kamera sowohl mit optischem Sucher als auch mit Display ausgestattet ist.**

Die Zoom-Funktion

Sehr angenehm ist auch eine Zoomfunktion. So kann man ein etwas zu weit entferntes Objekt formatfüllend ins Bild rücken. **Doch Vorsicht: Man unterscheidet zwischen digitalem 5 und optischem Zoom 6.**

Beim optischen Zoom wird die Vergrößerung durch eine Verschiebung der Linsen erreicht – was immer die beste Qualität liefert. Digitaler Zoom dagegen mogelt: Im Unterschied zum optischen Zoom erhöht er die Detailauflösung einer Aufnahme nicht. Die Software der Kamera rechnet einfach den zu vergrößernden Bildausschnitt hoch. Klar, dass es dann bei einer hohen Zoomeinstellung zu sichtbaren Bildfehlern kommen kann.

Aus diesem Grund sollte man immer eine Kamera mit optischem Zoom bevorzugen. Leider sind die sehr teuer und in unteren Preisklassen selten vertreten. Bevor Du also den digitalen Zoom aktivierst, ist es sicher besser, einfach näher ans Motiv ranzugehen.

Der Kontakt

Vom Speicher der Kamera müssen die Daten auf Deinen Computer – das regeln die Digicams über unterschiedliche Schnittstellen; die Verbindung zum Rechner erfolgt über ein entsprechendes Kabel. Gängigste Lösung ist bisher die serielle Schnittstelle 7 – die ist aber sehr langsam.

Immer mehr setzt sich die Verbindung über eine USB-Schnittstelle 8 durch. Sie überträgt Daten erheblich schneller. In Zukunft wird es auch eine drahtlose Verbindung an den PC geben. Mehrere Hersteller tüfteln gerade an entsprechenden Lösungen.

Der Ausdruck

Natürlich will man seine besten Schnappschüsse am Ende auch mal ganz normal zu Papier bringen. Wer einen einfachen Tintenstrahldrucker mit Normalpapier verwendet, wird da aber eine herbe Enttäuschung erleben: Die Qualität ist einfach schlecht.

Abhilfe schafft hier geeignetes Fotopapier, mit dem man einigermaßen gute Ergebnisse erzielen kann. Selbstverständlich sollte man fürs Ausdrucken seine Bilder nicht allzu stark vergrößern. 9 x 13 Zentimeter empfiehlt sich für die hier getesteten Cams. Für wirklich gute Ausdrucke kommt man am Kauf eines speziellen Fotodruckers leider nicht vorbei.

Aber bevor Du Dich nun gestählt genug fühlst, um Dich für eine eigene „Pixelkamera" zu entscheiden: Achte auch noch darauf, was mitgeliefert wird. Unterschiedlich ist häufig die Anzahl der benötigten Batterien oder die zugehörige Software. Denn in vielen Fällen bekommt man fürs gleiche Geld noch zusätzliche Programme, mit denen man aufgenommene Bilder zum Beispiel am Bildschirm rahmen und leichter ausdrucken kann. Beim Kamerakauf heißt die Devise wie auch beim Knipsen selbst: Augen auf!

Lexikon

Hier werden wichtige Fachbegriffe rund um Digitalkameras erklärt.

1 Auflösung/Bildgröße
Die Bildauflösung gibt die Anzahl der Bildpunkte (Pixel) an, aus denen ein Bild besteht.

2 Speichermedien
Man unterscheidet zwischen kamerainternem Festspeicher und verschiedenen externen Typen von Speicherkarten.
Typische externe Medien sind die Smart-Media-Karten und die Compact-Flash-Karten sowie der Memory Stick.

3 Optischer Sucher
Durch den optischen Sucher lässt sich das Motiv auswählen, wie man es bei herkömmlichen Filmkameras gewohnt ist.
Die Darstellungsqualität des Suchers lässt bei billigen Digicams oft zu wünschen übrig.

4 Sucher-Monitor (LCD)
Die Benutzung dieses Minibildschirms als Sucher ist benutzerfreundlich. Er ist ein LC-Display (Liquid Crystal, Flüssigkristall) und liegt auf der Rückseite der Cam. Diese Anzeige frisst verhältnismäßig viel Strom – das kann die Aufnahmezeit mit einer Akku- oder Batterieladung stark verkürzen.

5 Digitalzoom
Der Digitalzoom vergrößert einen Bereich der vom CCD-Chip erfassten Bilddaten digital auf die volle Bildgröße (CCD = Charge Coupled Device).
Anders als beim optischen Zoom wird die Detailauflösung einer Aufnahme nicht erhöht. Mit zunehmender Vergrößerung verschlechtert sich also die Auflösung des Bildes. Die Wirkung des Digitalzooms wird im optischen Sucher nicht wiedergegeben, lässt sich aber auf dem Sucher-Monitor betrachten.

6 Optischer Zoom
Der optische Zoom bildet das Motiv durch verschiebbare Linsen im Objektiv auf dem CCD-Sensor ab. Dadurch wird beim Einzoomen die Detailauflösung des Motivs besser.
Man muss jedoch darauf achten, dass sich durch das Verkleinern des Bildwinkels die Lichtmenge verringert, die zur Verfügung steht. Dadurch kann sich die Belichtungszeit verlängern (Verwacklungsgefahr).

7 Serielle Schnittstelle
Auch bekannt unter der Bezeichnung RS232. Sie ist die Standard-Schnittstelle jedes PC, um externe Peripheriegeräte mit dem Rechner zu verbinden.

8 USB-Schnittstelle
Die USB-Schnittstelle ermöglicht eine viel schnellere Datenübertragung als eine herkömmliche serielle Schnittstelle. Auch die Stromversorgung des angeschlossenen Gerätes kann per USB übernommen werden.

Text: Stefan D'Amore · Fotos: Thomas Steglich · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Die Schöne

Agfa ePHOTO CL 18

Das Agfa-Gerät hat eine Chipauflösung von 310.000 Pixeln und macht als Web- und Digicam eine gute Figur.

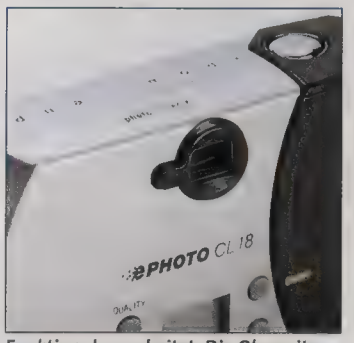
Ausstattung: Die Ausstattung umfasst einen internen 2-MB-Speicher, USB- und Videokabel, Kameratasche und Stativ sowie eigene Kamerasoftware zuzüglich „Corel Print Office" und „Corel Photo House". Leider gibt es nur einen optischen Sucher. Durch den internen Speicher lassen sich maximal 32 Bilder bunkern.

Handhabung: Bei der Bedienung zeigt sich die handliche Agfa-Kamera äußerst zugänglich. Die Steuerung ist leicht nachvollziebar und ermöglicht über die vorhandenen Tasten unterschiedliche Blitz- und Qualitätseinstellungen. Übers mitgelieferte Videokabel lässt sich die Kamera auch an den Fernseher anschließen und ermöglicht die Bildbetrachtung. Ebenfalls problemlos: die fixe Übertragung der Bilder per USB-Schnittstelle. Bei der Schutzklappe von USB-Schnittstelle und Videoausgang sollte man aber aufpassen – es droht Abbruchgefahr. Ansonsten ist die Verarbeitung robust.

Leistung: Für das Web ausreichend, doch für den Einsatz als Digitalkamera eher wenig: die maximale Bildauflösung von 640 x 480 Pixeln. Der optische Sucher steht allein, ist aber sehr klar und verzerrungsarm.

Fazit: Die ePHOTO CL 18 gefällt. Klein und kompakt bietet sie als Digitalkamera zwar nur einfache Funktionen, ist aber als Webcam gelungen.

Klare Linie: Die ePHOTO CL 18 verzichtet auf jeglichen verspielten Schnickschnack



Funktional verarbeitet: Die Oberseite bietet lediglich den Auslöser

ePHOTO CL 18
Webcam/Digitalkamera
ca. 400 DM | Hersteller: Agfa
www.agfa.de
Witzige und in der Kombination günstige Kamera fürs Web und zum Schießen digitaler Bilder
2

Die Quadratische

DynaTRON dynaCAM 800

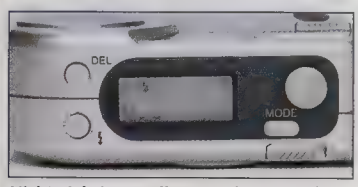
Die betagte dynaCAM 800 bietet eine Chipauflösung von 800.000 Pixeln.

Ausstattung: Die Kamera verfügt über nur wenige Funktionen: drei Blitzeinstellungen (Automatisch, An, Aus), Zeitauslöser, zwei Löschoptionen und Makroeinstellungen – mehr ist nicht drin. Mitgeliefert werden serielles Kabel, eine Kameratasche sowie eine 2 MByte große Smart-Media-Karte.

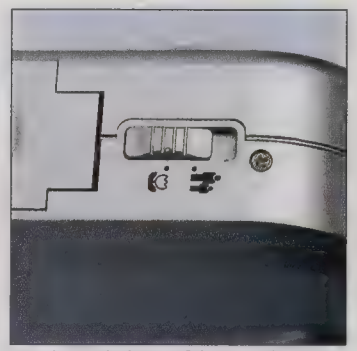
Handhabung: Das Gerät ist recht klein und handlich, die Verarbeitung des Gehäuses aber etwas klapprig. Mit leicht zugänglichen Tasten trifft man die Kameraeinstellungen problemlos. Der Auslöser reagiert nicht immer sofort. Die Kamera ist für einen schnellen Schuss darum eher ungeeignet. Sie hat kein USB, sondern überträgt die Daten nur seriell auf den Computer.

Leistung: Der Sucher hinterlässt einen guten Eindruck und arbeitet verzerrungsarm. Die Auflösung mit 1024 x 768 ist passabel. Doch die Bildqualität bei Nahaufnahmen wirkt verschwommen, bei Blitzaufnahmen erhält man Falschfarben. Auch der mitgelieferten Software merkt man die Jahre an, sobald man einen Kalender mit eigenen Fotos erstellen will: Voreingestellt ist das Jahr 1998.

Fazit: Die dynaCAM 800 ist in die Jahre gekommen. Sie bietet nur wenige Funktionen. Es fehlt eine Nachkontrollmöglichkeit gleich nach der Herstellung der Bilder. Negativ macht sich auch bemerkbar, dass die Daten nur seriell zum Computer übertragen werden. Eine USB-Schnittstelle hätte für diesen Preis schon drin sein können.



Nicht viel einzustellen: Die dynaCAM besitzt einfache und klare Bedienelemente



Mit dem Schalter auf der Seite lässt sich leicht zur Makroaufnahme umschalten

dynaCAM 800
Digitalkamera
ca. 400 DM | Hersteller: DynaTRON
www.dynatron.de
Die dynaCAM 800 überzeugt mit passablen Auflösungen, ist aber leider schon veraltet
3

Die Kleine

Jenoptik JD 350

Klein und schick: die Kamera zum Rumknipsen mit einer Chipauflösung von 350.000 Pixel hat schon Kultcharakter.

Ausstattung: Die JD 350 bietet alles, was man für digitale Fotografie braucht, und auch nicht mehr. Ausschaltbarer Blitz, optischer Sucher und Auslöser – die Kleine ist absolut spartanisch.

Im Paket enthalten sind ein serielles und ein USB-Kabel für beide vorhandenen Schnittstellen – positiv verwunderlich, denn das sucht man bei manch teurerer Kamera vergebens. Der interne 8 MByte große Speicher reicht für 50 Bilder in der normalen Auflösung.

Handhabung: Die Kamera ist optisch äußerst ansprechend, passt problemlos in jede Hosentasche und liegt gut in der Hand. Sie lässt sich einwandfrei bedienen, nur die Funktionstasten zur Auswahl sind unterm Strich ein bisschen klein geraten.

Bei der Auslösung ist die Jenoptik-Kamera nicht die Schnellste – sie hat eine leichte Zeitverzögerung. Die mitgelieferte Software lässt sich mühelos installieren. Die Übertragung auf den PC funktioniert zügig per USB.

Leistung: Das Endresultat der Bilder bei 640 x 480 genügt und reicht qualitativ für die Anwendung am PC voll aus. Negativ: Die Bildsoftware verwendet teilweise englische Begriffe in deutscher Programmumgebung.

Fazit: Die Kamera mit dem Kultfaktor reicht für entspannte Aufnahmen. Sie ist klein und praktisch, besitzt aber leider keine Webcamfähigkeit.

Spartanisch ausgestattet: Die JD 350 enthält einen Blitz und einen Sucher

Schön: Bei der kleinen JD 350 findet man serielle und USB-Schnittstelle

JD 350
Digitalkamera
ca. 250 DM | Hersteller: Jenoptik
www.jenoptik-camera.com
Die JD 350 ist pfiffig, günstig und sieht gut aus, hat aber auch keine große Funktionsvielfalt
2

Von führenden Experten empfohlen!

MICHAEL SCHUMACHER GTR LENKRAD

FÜR PLAYSTATION™

Lenkrad mit Fußpedal

- mit Vibrationseffekt
- Digital und Analog Modi
- Gas- und Bremspedal für realistisches Fahrgefühl
- schalten mit Tiptronic oder Schaltknüppel
- ergonomischer Grip für optimalen Halt
- Saugnäpfe zum freien Aufstellen
- Schraubzwingen für feste Installation

DM 149,95*

BLAZE®

Internet: http://www.blaze.de e-mail: service@blaze.de

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

* empfohlener VK-Preis

Die Wuchtige

Kodak DC215 ZOOM

Wiegt schwer: Das Metallgehäuse ist robust und sehr sauber gearbeitet

Eine Million Pixel Chipauflösung, ein flippiges Menü und ein optisches Zoomobjektiv fallen hier auf.

Ausstattung: Die DC215 ZOOM bietet zahlreiche Bedienelemente, was anfangs fast verwirrt. Im Umfang enthalten sind neben einer 4-MB-Compact-Flash-Karte auch ein serielles und ein PS2-Kabel. Das üppige Softwarepaket besticht ebenfalls. Bemerkenswert: das optische Zoomobjektiv. Solche Spezialitäten findet man üblicherweise nur bei teureren Kameras.

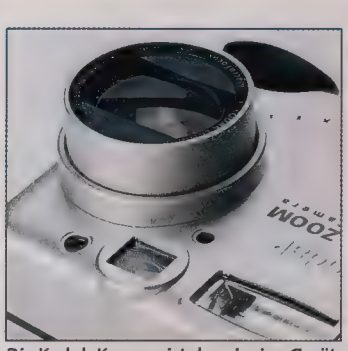
Handhabung: Die robuste Kodak DC215 ist aufgrund ihres Metallgehäuses die schwerste Kamera im Test.

Zuerst gewöhnungsbedürftig, dann ein Plus: Die eingängige Menüsteuerung der Kodak-Kamera ist dank vieler Menügrafiken sehr bunt, ohne dass das stört. Das am Rechner angeschlossene Gerät erscheint als zusätzliches Laufwerk im Explorer – was das Herunterladen der Bilder sehr erleichtert.

Leistung: Die DC215 ZOOM bietet eine gute Bildqualität, und die Fotos überzeugen durch ihre Lichtstärke. Der optische Zoom erlaubt das stufenlose Zoomen bei jeder Bildqualität.

Nachteilig: Der LC-Monitor wird nicht wie die meisten anderen Displays durch eine Scheibe geschützt. Und der optische Sucher ist viel zu klein.

Fazit: Robustes Outfit, gute Bildqualität und ein hippes Menü – da macht Pixelknipsen Spaß! Zusätzliche Funktionen wie Rahmungen über das Menü verstärken den guten Eindruck.



Die Kodak-Kamera ist das einzige Gerät mit optischem Zoom im Testfeld

DC215 ZOOM
Digitalkamera
ca. 500 DM | Hersteller: Kodak
www.kodak.de
Die Kodak ist robust, kann stufenlos zoomen und überzeugt durch gute Bildqualität
2

Die Kompakte

Minolta Dimâge 2300

Verzerrungsarm: Die Kamera bietet einen klaren und hellen optischen Sucher

Die Dimâge 2300 bietet grundlegende Funktionen bei einer hohen Chipauflösung von 2,3 Millionen Pixeln.

Ausstattung: Mit in das Paket legt der Hersteller eine 8 MByte starke Compact-Flash-Karte, auf der sich maximal 47 Bilder speichern lassen. An Programmen gibt's neben der Kamerasoftware noch Adobes passablen „Photoshop" in der begrenzten Ausgabe.

Handhabung: Auffällig ist von vornherein die kombinierte Bedienung über Drehrad und Knöpfe an der Oberseite. Die gut verarbeitete und kompakte Kamera bietet dabei zahlreiche Einstellmöglichkeiten. Die jedoch sind etwas unzugänglich – die Bedienung ist nicht intuitiv erfassbar, sondern will erlernt werden. Gut gelungen ist hingegen die Bildanzeige: Zusätzlich zur normalen Größe sind neun Bilder im Index als Thumbnails (also etwa daumennagelgroß) darstellbar.

Leistung: Die Kamera bietet vier Bildqualitätsstufen und Serienaufnahmen von bis zu zwölf Bildern. Kompakt und zuverlässig, macht die Dimâge 2300 einen guten Eindruck, den die Bilder mit farbgetreuer Wiedergabe bestätigen. Die Anzeige im LC-Display überzeugt. Dagegen stört die unzulängliche Integration von Menü- und Enter-Taste im schrägen Gehäusebereich.

Fazit: Die Minolta Dimâge 2300 vermittelt insgesamt zwiespältige Gefühle. Der guten Bildqualität und klaren Anzeige steht letztlich eine nur befriedigende Bedienung entgegen.

Auf einen Blick: Objektiv, Blitzgerät und der Objektivschutzschieber der Minolta

Dimâge 2300
Digitalkamera
ca. 700 DM | Hersteller: Minolta
www.minolta.de
Zwischen gut und böse: zufrieden stellende Bildqualität bei nur befriedigender Bedienung
3

Die Kurvige

Mustek GSmart 350

Untypisch: Die Batterien befinden sich auf der Vorderseite der GSmart 350

Die Webcam mit Aussehen und Speicherfunktionalität einer Digicam bietet 310.000 Pixel Chipauflösung.

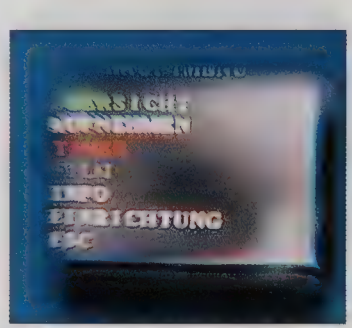
Ausstattung: Die GSmart 350 wird als Webcam ausgeliefert, wahlweise lässt sich ein Compact-Flash-Medium einstecken. Ohne so eine Karte lässt sich die GSmart aber kaum als Digicam verwenden: Man kann dann nur zwölf Fotos in einer maximalen Bildauflösung von 640 x 480 Pixel speichern.

Zusätzlich zur Kamera erhält man Uleads „PhotoExpress 2.0" sowie eine einfache Videoaufnahme-Software. Ungewöhnlich ist die Ansicht über das integrierte MicroLC-Sucherdisplay.

Handhabung: Die Auswahl der umfangreicheren Kamerafunktionen wird über ein leicht verständliches Menü vorgenommen. Die Kamera liegt dabei griffig in der Hand. Bei vorhandener Compact-Flash-Karte kann man kurze Videosequenzen aufnehmen. Die GSmart 350 kann sogar die Dateigröße der Aufnahme anzeigen. Die Verbindung zum PC klappt dank entsprechender Installationssoftware problemlos.

Leistung: Die Anzeige über das Sucherdisplay kann nur bedingt überzeugen – die Kamera ist nun mal als Webcam gedacht. Bei einer Aufnahme sollte man sich ganz allgemein ruhig verhalten, denn sonst erhält man verwischte Bilder. Daran ändert auch das Schärferad wenig.

Fazit: Die GSmart 350 bietet überraschende Funktionen ohne Paukenschlag für unkomplizierte Aufnahmen. Preislich ist sie in Ordnung, da sie als Webcam und als Digicam dient.



Das klare Menü erleichtert die Bedienung der zahlreichen Kamerafunktionen

GSmart 350
Webcam/Digitalkamera
ca. 300 DM | Hersteller: Mustek
www.mustek.de
Zwei Geräte in einem: für einfache Webfunktionalitäten ist die GSmart prima geeignet
2

Meine Spiele sahen noch nie so cool aus und waren noch nie so schnell !

Ich habe den ATI RADEON™ Grafikprozessor ausprobiert - mit seiner Hardware Geometrie, T&L Beschleunigung und dem extrem schnellen DDR Speicher sind meine 3D Spiele unglaublich wirklichkeitsnah. Der Speed der neuen RADEON™ Grafikkarten ist fantastisch und die realistischen 32bit Echtfarben 3D Grafiken sind echt eindrucksvoll. RADEON™ powert meine Lieblingsspiele wie sonst keine andere Karte. Und mit dem TV-out Feature kann ich die Spiele sogar auf meinem großen Fernseher laufen lassen. Zwischendurch schaue ich mir flimmerfreie DVD Spielfilme an oder nehme Videos auf*. Echt cool.

ATi RADEON GRAPHICS

Ich bin wirklich beeindruckt und kann nur sagen: Gimme RADEON™ !

Gimme Radeon!

Folgende RADEON Karten sind erhältlich:

- RADEON 64MB DDR VIVO (Video In Video Out)
- RADEON 32MB DDR (TV-Out optional)
- RADEON 32MB (TV-Out optional)

* Die Videoaufzeichnung ist nur mit der VIVO Version möglich.

© Copyright 2000. ATI Technologies Inc.
All rights reserved. ATI, RADEON and CHARISMA ENGINE are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc.

ATi

www.ati.com

Schwierige Belichtungsverhältnisse kann man über die Spot-Messung ausgleichen

Die Solide

Olympus Camedia C-860L

Die Olympus C-860L mit einer Chipauflösung von 1,3 Millionen Pixeln überzeugt durch solide Leistung.

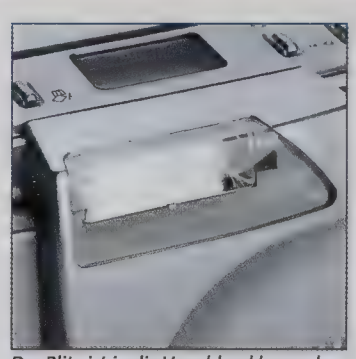
Ausstattung: Die Kamera bietet zahlreiche Funktionen, die Spaß machen, wie Ausschnittsvergrößerungsfunktion von Bildern, Panorama-Aufnahmefunktion, Diashow-Wiedergabe oder den direkten Ausdruck der Bilder über einen Olympus-Drucker.

Die Bilder fasst eine mitgelieferte 8-MB-Smart-Media-Speicherkarte. Das Handbuch ist recht umfangreich – das ist hilfreich, denn nicht alle Funktionen erklären sich von selbst.

Handhabung: Etwas ungewöhnlich ist, dass man die Funktionseinstellung nicht über das LC-Display vornimmt, sondern über Tasten, die sich an der Oberseite des Geräts befinden. Zwar gehört die Camedia C-860L zu den schwerergewichtigen Testkandidaten, doch liegt sie trotz der eigenartigen Form gut in der Hand.

Leistung: Die Olympus-Kamera erlaubt qualitativ ansprechende Bilder bei einer ordentlichen Auflösung von 1280 x 960 Pixeln. Sie liefert gelungene Nahaufnahmen – für scharfe Bilder sorgt der Schärfespeicher. Das lichtstarke LC-Display überzeugt, ebenso die Belichtungskorrektur.

Fazit: Robust im Gehäuse, mit umfangreichen Einstellmöglichkeiten im Menü und funktional umfassend mit leichten Kapriolen: Diese Kamera gehört zu den Geräten, die man wegen ihrer Qualität nicht so schnell vergisst!



Der Blitz ist in die Verschlussklappe der Olympus-Kamera integriert worden

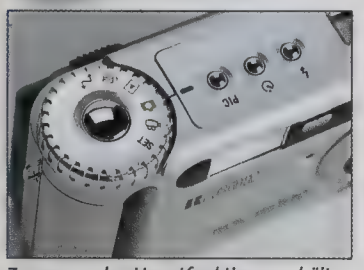
Camedia C-860L
Digitalkamera

ca. 600 DM	Hersteller: Olympus

www.olympus.de

Die Camedia C-860L ist eine robuste und leistungsfähige Kamera mit auffälligen Details

2



Zugang zu den Hauptfunktionen erhält man bequem über die Moduswählscheibe

Die Multifunktionale

Ricoh RDC-6000

Testsieger

Die RDC-6000 von Ricoh trumpft mit einer Chipauflösung von 2,14 Millionen Pixeln auf – und unterstützt die Aufnahme kurzer Videosequenzen.

Ausstattung: Die Kamera wird mit einer 8 MByte umfassenden Smart-Media-Speicherkarte ausgeliefert. Zudem liegt im Paket ein Lithium-Ionen-Akku samt Netzteil und Ladegerät. Das ist auch nötig, denn normale Batterien lassen sich wegen des Spezialakkus nicht verwenden.

Die Softwareausstattung kann sich ebenfalls sehen lassen: Die mitgelieferte Softwarekollektion umfasst vier Bild- und Videobearbeitungsprogramme. Interessant ist die unterstützte Pixelauflösung, die sich von 640 x 480 Pixel auf maximal 2000 x 1480 Pixel (interpoliert) steigern lässt.

Handhabung: Die Bedienung der Ricoh RDC-6000 beruht auf einer kombinierten Rad- und Tastensteuerung. Dank entsprechender Symbole ist sie sehr eingängig. Der Anschluss an den PC funktioniert über ein serielles oder ein USB-Kabel problemlos.

Leistung: Qualitativ eindrucksvolle und scharfe Bilder mit farbgetreuer Wiedergabe – die Digicam leistet sich keinen Schnitzer. Insgesamt verfügt sie dabei über drei Bildqualitätsmodi für die jeweilige Auflösung. Gut ist die Anzeige über den 1,8"-TFT-Monitor. Störend wirkt einzig die etwas simple Verarbeitung des Gehäuses.

Fazit: Die RDC-6000 hat im Testfeld mit umfassenden Funktionen, gelungenen Bildergebnissen und bedienerfreundlichen Menüs die Nase vorn.

Das Menü der Ricoh: übersichtlich und schnell erfassbar in Listenform

RDC-6000
Digitalkamera

ca. 800 DM	Hersteller: Ricoh

www.ricoh.de

Die Ricoh-Kamera überzeugt mit guter Bildqualität und zahlreichen Funktionen. Testsieg!

2

Selbst bei schrägem Einblickwinkel noch gut abzulesen: das lichtstarke Display

Die Multimediale

Sanyo VPC-X360

Die elegante Sanyo-Kamera mit einer Chipauflösung von 850.000 Pixeln beeindruckt durch viele Funktionen.

Ausstattung: Man kann nicht nur normale digitale Bilder machen, sondern auch Videosequenzen herstellen und sie – das kann die VPC-X360 als einzige Kamera im Testfeld – mit Ton versehen. Die Videos umfassen maximal 40 Filmsekunden. Mit im Paket liegt das passende Videokabel, um die Ergebnisse gleich auf einem Fernseher sehen zu können.

Erwähnenswert: Mitgeliefert wird ein Akku-Schnellladegerät mit vier Akkus, obwohl die VPC-X360 nur zwei Akkus zum Betrieb benötigt.

Handhabung: Das formschöne Gerät liegt sehr gut in der Hand, die Menüführung ist leicht erfassbar. Unproblematisch ist auch die Verbindung zum Rechner – aber nur seriell.

Leistung: Das lichtstarke LC-Display im stabilen Kunststoffgehäuse ist selbst bei schrägem Einblickwinkel noch gut erkennbar. Eine maximale Bildauflösung von nur 1024 x 768 Pixeln für den Preis bringt den guten Eindruck allerdings leicht ins Wanken. Etwas mehr als diese nur befriedigende Bildqualität hätte es schon sein können.

Fazit: Die VPC-X360 erschlägt einen fast mit ihrer umfangreichen Funktionalität. Lediglich die Bildqualität wird – trotz fünffacher Qualitätseinstellungen – von anderen Kameras überboten. Vor allem für Webanwendungen reicht das Gebotene aber voll aus.

Die Menüsteuerung à la Sanyo: farbenfroh und leicht zu verstehen

VPC-X360
Digitalkamera

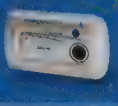
ca. 800 DM	Hersteller: Sanyo

www.sanyo.de

Elegante Kamera mit umfangreichen Funktionen, die sich besonders fürs Web eignen

2

Alle neun getesteten Digitalkameras im Überblick

Hersteller	Agfa	DynaTRON	Jenoptik	Kodak	Minolta	Mustek	Olympus	Ricoh	Sanyo
Produktname	ePHOTO CL 18	dynaCam 80m	JD 350	DC215 ZOOM	Dimâge 2300	GSmart 350	Camedia C-860L	RDC-6000	VPC-X360
									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fax	(0221) 571 71 64	(02161) 99 58 11	(03641) 67 61 82	(0711) 406 53 85	(04102) 401 78	(02131) 10 38 30	(040) 23 77 65	(06196) 451 04	(089) 45 11 61 01
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Preis (zirka)	400 Mark	400 Mark	250 Mark	500 Mark	700 Mark	300 Mark	600 Mark	800 Mark	800 Mark
Allgemein									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bildsensor/Chip (Auflösung in Pixel)	CMOS 310.000 Pixel	CCD-Chip 800.000 Pixel	LCD-Chip 350.000 Pixel	CCD-Chip 1 Million Pixel	CCD-Chip 2,3 Mio. Pixel	CMOS 310.000 Pixel	CCD-Chip 1,3 Mio. Pixel	CCD-Chip 2,1 Mio. Pixel	CCD-Chip 850.000 Pixel
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Speichermedium	2 MB intern	Smart Media	8 MB intern	Comp.Flash I / II	Comp.Flash I / II	Comp.Flash I / II	Smart Media	Smart Media	Smart Media
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Maße HxBxT (in mm)	95 x 64 x 35	80 x 84 x 37	58 x 88 x 32	115 x 67,5 x 43,3	114 x 65 x 40	118 x 53 x 69	128 x 65 x 41	110 x 67 x 39,5	117 x 64 x 40
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ausstattung									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Brennweite des Objektivs	f= 7,2 mm	f= 6,6 mm	f= 3 mm	f= 4,4 bis 8,8 mm	f= 8,2 mm	55 Grad Blickwinkel	f= 5,5 mm	f= 5,8, 8,24 mm	f= 6 mm fest
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Autofokus	nein	nein	nein	nein	ja	nein	ja	ja	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ISO-Einstellung	keine Angabe (k.A.)	100	100	140	85/340	k.A.	Auto	100, 200, 400	120
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
digitaler Zoom	nein	nein	nein	nein	1,4fach und 2 x	zweifach	1 x oder 2 x	2x, 3x, 4xfach	1,0-1,6fach
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weißabgleich	automatisch	k.A.	k.A.	auto + manuell	auto + manuell	automatisch	auto + manuell	auto + manuell	automatisch
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Anschlüsse									
Stromversorgung	2 AA-Batterien/ Akkus	2 AA-Batt./Akkus od. Netzteil	2 AA-Batt./Akkus od. Netzteil	4 AA-Batt./Akkus od. Netzteil	4 AA-Batt./Akkus od. Netzteil	3 AA-Batterien/ Akkus	4 AA-Batt./Akkus od. Netzteil	1x Lith.-Ionen Akku o. Netzt.	2 AA-Batt./Akkus od. Netzteil
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Videoausgang	NTSC/PAL	nein	nein	NTSC/PAL	NTSC/PAL	nein	ja	PAL/NTSC	PAL
Hardwareumfang									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Akkus/Batterien	2 x AA-Batterien	2 x AA-Batterien	2 x AA-Batterien	4 x AA-Batterien	4 x AA-Batterien	3 x AA-Batterien	4 x AA-Batterien	1 Spezialakku	4 x AA-Akku
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Videokabel	ja	nein	nein	ja	ja	nein	ja	ja	ja
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Zubehör	Stativ, Kameratasche	Kameratasche/ Trageriemen	Kameratasche/ Trageriemen	Trageriemen/ Objektivdeckel	Kameratasche/ Trageriemen	–	Trageriemen	Kameratasche/ Trageriemen	Kameratasche/ Trageriemen
Softwareumfang									
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kamerasoftware	Photo CL18 CD	–	–	DC210 Dig. Zoom	Dimâge 2300	GSmart 350	Cam. Mast 1.2v	RDC-6000	Utility Software
Gesamtnote	2	1	2	2	3	2	2	2	2

Testsieger

BRAVO SCREENFUN

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand Mitte September)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1149 Mark ●	PC ohne Monitor, Intel Celeron 600, 64 MB RAM, 15-GB-HDD, 8-MB-Grafikkarte, 40x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Snogard
Mittelklasse	1499 Mark ●	PC ohne Monitor, AMD Duron 700, 64 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-MB-ELSA-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech
Spitzenklasse	2199 Mark ●	PC ohne Monitor, Athlon 900, 128 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-MB-ELSA-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel A / AMD)	297 Mark ●	MSI K7T Pro	Checkpoint
Standardklasse (Sockel 370 / Celeron)	329 Mark ●	Abit SE6	Checkpoint
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	390 Mark ●	Asus A7V	Comtech

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
AMD Duron 600 MHz	195 Mark ●	Mix Computer
Intel Celeron 600 MHz	269 Mark ●	H&U
AMD Duron 700 MHz	289 Mark ●	H&U
AMD Athlon Thunderbird 800 MHz	479 Mark ●	Snogard

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	229 Mark ▼	SMM Software
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	100 Mark ■	Game it!
Memory Card 8 MB	17 Mark ■	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark ■	For Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark ■	Game it!
Original-Joypad (verschiedene Farben)	60 Mark ▲	Joysoft
Memory Card 1 MB	25 Mark ●	Okay Soft
Original 4 MB RAM Erweiterung	69 Mark ●	Joysoft

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	349 Mark ■	Saturn/Media Markt
Sega Control Pad	60 Mark ▲	Joysoft
Sega Keyboard	60 Mark ●	Joysoft
Sega Race Controller	129 Mark ▲	Joysoft

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	46 Mark ▲	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Fort Knox Computer
Mittelklasse	107 Mark ●	Creative Labs Soundblaster Live! Player 1024	K&M Elektronik
Spitzenklasse	378 Mark ■	Creative Labs Soundblaster Live! Platinum	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	219 Mark ●	3dfx Voodoo 3 3000 16 MB AGP	Alternate
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	314 Mark ●	Guillemont 3D Prophet II MX, 32 MB	Checkpoint
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	399 Mark ●	Asus V7100 32 MB AGP	Snogard

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	85 Mark ●	NEC CDR-3001 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	85 Mark ■	Liteon 48-fach	CP GmbH
Spitzenklasse	109 Mark ■	Asus CD-S500 50-fach	Checkpoint

MONITORE

Test in Heft 6/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	315 Mark ▲	Belinea 102020	Mix Computer
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	510 Mark ●	Samsung 750s	Mix Computer
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	689 Mark ●	Iiyama S900MT1	Snogard

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	104 Mark ▼	Lexmark Colorjet Z11	Alternate
Mittelklasse	229 Mark ▲	Epson Stylus Color 670	Alternate
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	689 Mark ■	HP Deskjet 1120C	Primus Tronix

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
Comtech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Game it! AG · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Hoffmann & Ueberall (H&U) · Affinger-Str. 12-14 86167 Augsburg Tel. (0821) 740 38 70 Fax: (0821) 740 39 39
Joysoft · Aachenerstr. 1004 · 50858 Köln · Tel.: (0221) 94 86 10 50 · Fax: (0221) 94 86 10 22
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
Primus Tronix · Bonner Straße 172-176 · 50968 Köln · Tel.: (01805) 88 77 66 · Fax: (0221) 309 12 59
Saturn Hansa · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
SMM Software GmbH · Hechtenkaute 5 · 55257 Budenheim · Tel.: (06139) 91 69 16 · Fax: (06139) 91 61 40
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 69 19 81

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Doppelt hält besser!

Gleich zwei Grafikprozessoren teilen sich bei der ATI Rage Fury Maxx brüderlich die harte Rechenarbeit

Wer beim Kauf seiner neuen Grafikkarte ein echtes Schnäppchen machen will, der sollte die Rage Fury Maxx von ATI ins Auge fassen. Noch vor wenigen Wochen war sie 500 bis 600 Mark teuer, doch inzwischen ist der Preis auf etwa 250 Mark gefallen.

Dafür bekommt man eine Menge geboten. Dank zweier Grafikprozessoren und des üppigen Speichers von 64 MB zaubert die Karte ein ruckelfreies Bild auf den Monitor. Auch bei hohen Auflösungen kann sie mit den GeForce-Karten von NVIDIA mithalten. Dieses positive Ergebnis zeigte auch der SCREENFUN-Test in Heft 7/00.

Info: *www.ati.de*

Fazit: Hier macht Sparen wieder Spaß – viel Grafik-Power für wenig Geld 2

Text: Matthias Metzler · Foto: Michael Kayser (1)

EILER & RIEMEL

Microsoft

»NIEMALS!«

BRÜLLT DER REBELLENFÜHRER.

IN SEKUNDEN SPRECHEN WIR UNS AB.

DANN BRÜLLT DER GENERAL:

»KAMPFGESCHWADER, BEREIT!«

»GEBT IHNEN DECKUNG«,

BEFIEHLT UNS DER PRÄSIDENT.

WIR GEHEN IN POSITION. DESPERADOS, AUS ALLEN ECKEN DER WELT GEKROCHEN, ALLE AUS DEMSELBEN TROCKENEN HOLZ GESCHNITZT.

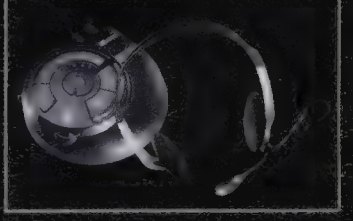
ALLE MIT EINEM ZIEL: DAS GRAUEN AUFZUHALTEN.

UND ALLE MIT DEM GLEICHEN MITTEL:

DEM MICROSOFT SIDEWINDER GAME VOICE.

Der neue SideWinder Game Voice: die Kommandozentrale für Online-Gamer. Er ermöglicht die direkte Kommunikation mit anderen Online-Spielern via LAN oder Internet. Durch die integrierte Spracherkennung lassen sich viele Spiele komfortabel steuern. Das Game-Voice-Kommunikationssystem erlaubt den blitzschnellen Kontakt zu anderen Spielern. Und alles hört auf Ihr Kommando.

www.microsoft.com/sidewinder



Microsoft SideWinder GAME CONTROLLERS

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Alle mit © und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Rund um den palm

Mit dem brandneuen Modell „m100“ wird ein Palm Organizer endlich erschwinglich. Wer braucht da noch einen Laptop?

Keine Außenmission ohne Tricorder! Das technische Wunderwerk aus dem „Star Trek“-Universum gehört zur Standardausrüstung der Föderation. Es sammelt Daten, analysiert sie und ist außerdem mit dem Schiffscomputer verbunden – ein cooles kleines Helferlein für unterwegs.

An ein ähnliches Gerät muss Jeff Hawkins gedacht haben, als er den Palm erfand. Hawkins hatte keine Lust, einen Laptop herumzuschleppen. Also baute er im Jahr 1996 einen westentaschengroßen Mini-Computer für Notizen, Termine und Adressen, ohne jeglichen Schnickschnack. Die gesammelten Daten konnte er auf PC überspielen und dort weiterverarbeiten.

Diese Idee hat voll eingeschlagen. Mit dem Palm hat man seine Daten, Adressen und Termine immer griffbereit – und inzwischen kann der Palm noch viel mehr. Begeisterte Benutzer haben in den letzten Jahren eine pralle Softwarebibliothek geschaffen, in der man nichts vermisst. Es gibt jede Menge guter Spiele, Programme für SMS und Internet, ganze Bibliotheken voller Nachschlagewerke und Bücher – eben alles, was man unterwegs gut brauchen kann. Die Software belegt wenig Speicher und lässt sich übers Internet schnell downloaden oder von CD-ROM laden.

Das neue Palm-Modell „m100“ ist mit nur noch knapp 400 Mark speziell für schmale Geldbeutel gedacht. Der „m100“ besitzt 2 Megabyte Speicher-RAM, das reicht für 6000 Adressen, 5000 Termine, 3000 Notizen und 200 E-Mails. Wer allerdings viele Programme auf seinem Palm laufen lassen will, sollte auf ein anderes Modell (siehe rechte Seite) umschwenken.

Ein-/Ausschalter, Licht
Einmal draufdrücken – schon ist der Organizer bereit. Hält man den Knopf gedrückt, schaltet sich die Hintergrundbeleuchtung ein.

Infrarotsender/-empfänger
Kontakt zur Außenwelt? Kein Problem. Mithilfe des Infrarotsenders werden Daten und Programme von einem Gerät zum anderen gebeamt.

Graffiti-Schreibfläche
In jedem Palm steckt ein Kunststoffstift, mit dem man auf dem unteren Feld Buchstaben und Zahlen schreiben kann.

Bildschirm
Das LC-Display frisst kaum Strom, obwohl es berührungssensitiv ist. So kommt ein „m100“ mit zwei AAA-Batterien (die ganz kleinen) etwa zwei Monate lang aus. 160 x 160 Pixel Auflösung reichen für die meisten Anwendungen.

Palm m100

Mit 399 Mark ist der „m100“ der billigste Palm Organizer – dabei ist er voll kompatibel zu allen anderen Modellen. Er wiegt 125 Gramm, ist 11,8 cm hoch, 7,9 cm breit und nur 1,8 cm dick. Einziger Nachteil: Das Display ist etwas klein ausgefallen. Als „Entschädigung“ gibt's einen digitalen Notizblock für die schnelle Notiz zwischendurch.

Soft-Buttons
Einmal drauftippen, schon kannst Du Daten suchen, den Taschenrechner benutzen, Menüs öffnen und Programme verwalten.

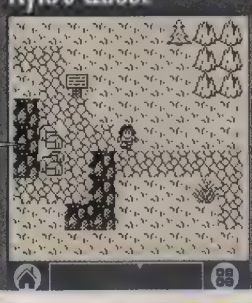
Bildlauftasten
Wie bei Windows kann man damit den Bildschirm scrollen. Manche Programme benutzen diese Buttons für andere Zwecke.

Anwendungstasten
Per Knopfdruck kommt man zu den vier Hauptprogrammen: Terminkalender, Adressverwaltung, Aufgabenliste und Merkzettel.

Die besten Programme für den Palm

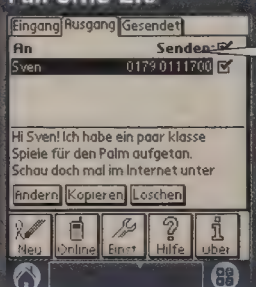
Software satt: Für die Palm-Familie existieren etwa 1000 Programme, darunter viele Spiele. Die meisten lagern im Internet, viele davon sind umsonst.

Kyle's Quest

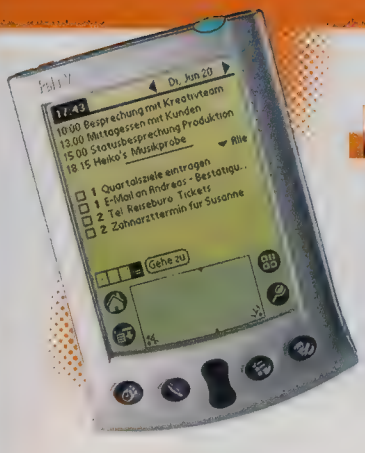


Rollenspiel mit Nachschub-Garantie? Bei „Kyle's Quest“ kauft man das Hauptprogramm für rund 35 Mark. Begeisterte User schreiben immer neue Levels. Mehr Info unter *www.kpoole.com*

Fun SMS 2.0



Keinen Bock auf Nummernblock? Wem SMSen am Handy zu umständlich ist, der kann sie auch per Palm verschicken. Neben Standard-SMS werden Mails und Faxe unterstützt. Voraussetzung ist ein Handy mit Infrarotschnittstelle. (zirka 65 Mark, *www.fun.de*)



Palm Vx

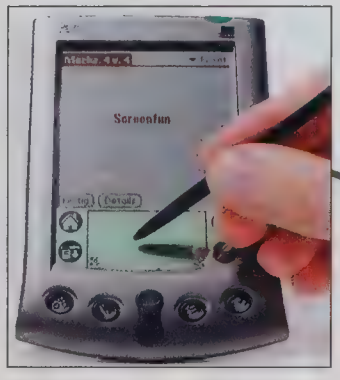
Das ist das Luxusmodell. Es ist kleiner (11,5 x 7,7 x 1 Zentimeter), leichter (120 Gramm) und sieht vor allem eleganter aus. Sein großer Nachteil: Der Lithium-Ionen-Akku ist eingebaut und muss zum Aufladen auf die Ladestation gesteckt werden. Im „Vx"-Modell stecken 8 Megabyte Speicher. Listenpreis: 899 Mark.

Palm IIIc

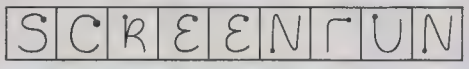
Das Spitzenmodell der IIIer-Serie ist der „IIIc" mit seinem Farbbildschirm (12,7 x 7,9 x 1,8 Zentimeter, 210 Gramm, 8 Megabyte RAM, rund 1100 Mark). Das beleuchtete Display zeigt ein gestochen scharfes Bild in 256 Farben. Allerdings ist der „IIIc" ein echter Stromfresser: Nach vier Stunden Dauerbetrieb muss er zum Aufladen an die Box.

Schreiben lernen

Wie gibt man unterwegs seine Daten ein? In einer Halterung an der Außenseite steckt ein Kunststoffstift, der „Stylus". Damit schreibt man seine Texte Buchstabe für Buchstabe ins untere Bildschirmfeld (rechts für Text, links für Zahlen). Die Texterkennung erfolgt über eine normierte Schrift namens Graffiti, die man lernen muss. Wem das zu kompliziert ist, der ruft eine Mini-Tastatur auf, die dann auf dem unteren Rand des Displays erscheint.



Der Palm erkennt keine Handschrift. Du musst Buchstabe für Buchstabe in der Graffiti-Schrift „malen"



Immer synchron

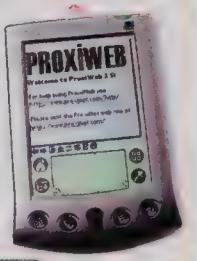
Alle Palms werden mit der „HotSync-Cradle" ausgeliefert, einer Art Adapter, der an PC oder Mac angeschlossen wird. Damit werden Programme auf dem Palm installiert. Gleichzeitig werden alle Programme und Daten zwischen Palm und Rechner abgeglichen – ganz ohne Mühe. Selbst wenn der Palm verloren geht, hat man immer ein Backup auf dem Rechner. Beim Palm V hat die „Cradle" noch eine zweite Funktion: Sie lädt die interne Batterie auf.

Schön einfach: Per Knopfdruck gleicht man alle Daten zwischen PC und Palm ab

Online mit Handy

Jeder Palm Organizer hat ein eingebautes Mailprogramm, das Internet-Mails vom PC in das Handheld lädt. Richtig spannend wird's aber in Kombination mit einem Handy, das ein eingebautes Modem und eine Infrarotschnittstelle besitzt. Dann kann man seine Mails nämlich auch unterwegs abfragen – ganz ohne Kabel und PC. Mit der entsprechenden Software liest und verschickt der Palm außerdem SMS, Faxe und sogar Internetseiten.

Wer mehr darüber wissen will, surft auf die DFÜ-Seiten von *www.palmconsult.de*



Auch das ist möglich: Mit der Freeware ProxiWeb (www.proxinet.com) und einem Handy geht's ins World Wide Web

Zubehör für Palm-Checker

Falt-Tastatur

Praktisch für alle, die unterwegs professionell tippen wollen! Zusammengeklappt ist die Falt-Tastatur kleiner als ein Taschenbuch. Sie benötigt keine externe Stromversorgung; der Palm wird einfach draufgesteckt. Die deutsche Tastatur gibt es erst ab Oktober. Sie kostet um die 200 Mark.

Frisch gestrichen!

Schluss mit dem Einheitsgrau: Die Wechselschalen kosten satte 49 Mark und sind so einfach zu wechseln wie bei einem Handy: Alte Schale raushebeln, neue Abdeckung draufklicken – fertig. Es stehen die Farben Silber, Blau, Rubin, Pazifik-Blau und Grün zur Wahl – leider nur für den „m100".

INFO

Die besten Links

Die Palm-Gemeinde ist fleißig: Für keinen anderen Handheld-Computer gibt's so viele Infos. SCREENFUN empfiehlt folgende Webadressen:

www.palmconsult.de
Das informativste deutsche Forum für Palm-Besitzer. Wer Tipps, Hilfe oder Informationen braucht, liegt hier richtig.

www.palmgear.com
Die beste Anlaufstelle für Software jeder Art. Diese Website ist in Englisch.

http://pda.netsurf.de/palmsoft.html
Eine weitere ebenso umfangreiche wie vielfältige Softwaresammlung.

www.palmforum.de/forum/mitmachen/palmfriedhof
Witzig: Hier verabschieden sich User von ihren kaputten Palms und berichten über deren spektakuläre „Todesarten".

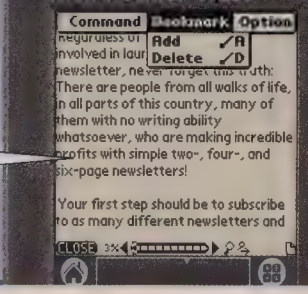
OmniRemote

Fernbedienung verlegt? Kein Problem für Palm-Besitzer. Mit der Shareware „OmniRemote" hören alle Geräte mit Infrarotschnittstelle auf Dein Kommando. Die registrierte Software kostet ungefähr 45 Mark und ist sogar „lernfähig". (*www.pacificneotek.com*)

Big Clock 2.7

Die volle Zeit-Breitseite: vier Alarme mit unterschiedlichen Wecktönen, vier Stoppuhren, Timer und Weltzeit. Da verpasst man nichts mehr. Und das Schönste: Das Programm ist umsonst. (*www.gacel.de*)

Rich Reader 1.6.1



Für Palms gibt's jede Menge Lesestoff im Netz. Mit dem kostenlosen „Rich Reader 1.6.1" kann man diese Dokumente in seinem Palm laden und unterwegs lesen. (*www.rcn.com/arenamk/*)

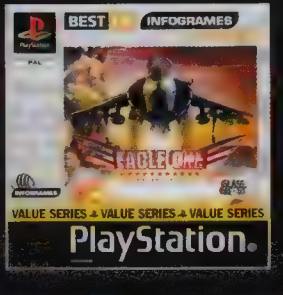
Text: Anatol Locker

VK&K, Frankfurt

BEST OF

WIR LASSEN NUR

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer



BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei GALERIA KAUFHOF + Horten Neue Welt spitze! und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

INFOGRAMES

DIE BESTEN REIN

unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!

nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Second Hand(y)

Das Geschäft mit Gebrauchthandys boomt. Doch beim Kauf aus zweiter Hand solltest Du aufpassen wie ein Luchs. Lies hier, worauf man Acht geben sollte und wann es besser heißt: Finger weg!

Checkliste

So lässt Du Dir keine Handy-Gurke andrehen!

- ☑ Wie ist der Allgemeinzustand des Handys? Kleine Kratzer lassen sich mit einer speziellen Politur entfernen. Größere Schrammen schließen auf ein „bewegtes" Vorleben des Geräts.
- ☑ **Klappert das Gehäuse? Sitzt der Akku fest? Möglicherweise ist das gute Stück schon aus größeren Höhen auf den Boden gefallen.**
- ☑ Funktionieren alle Tasten? Ist der Druck in Ordnung oder musst Du auf die Tasten „einprügeln"? Prüf auch, ob Tasten hängen bleiben.
- ☑ **Funktioniert das Display einwandfrei? Geht die Beleuchtung an? Im Menü „Kurzmitteilungen verfassen/schreiben" kannst Du auch alle Buchstaben und Sonderzeichen ausprobieren.**
- ☑ Wie sind der Empfang und die Sprachqualität? Eine defekte Antenne ist möglicherweise der Grund für schlechten Empfang. Am leichtesten überprüfst Du das mit einem anderen Handy, das im gleichen Netz eingebucht ist.
- ☑ **Stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis? Erkundige Dich bei Handybörsen im Internet – etwa bei *www.mobilemania.de* –, wie viel im Durchschnitt für das Gerät noch verlangt wird. Die Tabelle auf Seite 128 nennt aktuelle Richtwerte für die beliebtesten Modelle.**
- ☑ Achte darauf, dass Du alles mitbekommst, was zum Gerät gehört, also Ladegerät, Bedienungsanleitung, Gerätecodes und – ganz wichtig für Garantieansprüche – den Kaufbeleg im Original.
- ☑ **Hat das Handy ein SIM-Lock? Am besten überprüfst Du das, indem Du die eigene SIM-Karte (oder die eines Freundes) einlegst.**
- ☑ Risikofaktor Akku! Eine Garantie ist es nicht, aber wenigstens ein erster Check: Nach einem mehrminütigen Gespräch sollte sich die Stromleistung im Display nicht verändert haben. Lass Dir beim Kauf schriftlich eine Mindestleistung zusichern.

Hat das Wunschobjekt alle Hürden gemeistert? Wenn nicht: Finger weg! Lass Dich auf keinen Fall vom Verkäufer mit fadenscheinigen Argumenten einlullen, wie etwa, dass eine neue Tastaturmatte nur 10 Mark kostet. Denn als Laie kann man die Ursachen von Mängeln kaum einwandfrei bestimmen – und dann wird das Traumhandy vielleicht zum Alptraum.

„Gekauft wie gesehen": Nach diesem Motto geht ein Handy- oder Zubehörkauf auf dem Flohmarkt über die Bühne. Nicht sehr empfehlenswert!

Deine Clique ruft mit Lachtränen in den Augen nach der Müllabfuhr, wenn Du Deinen alten Handy-Knochen zückst? Okay, das Steinzeitmodell war Anno dazumal noch der absolute Renner, aber jetzt muss ein neues Gerät her! Doch was tun, wenn man an einen Vertrag mit seinem Provider gebunden ist, der noch längere Zeit läuft und ein „Upgrade", sprich ein neueres Gerät in weiter Ferne ist? Ist ein gebrauchtes Handy dann eine clevere Alternative? **Tatsache ist, dass der Kauf eines benutzten Mobiltelefons Risiken birgt und Schnäppchen eher selten sind.**

Welches Handy?

Überleg Dir zuerst, welches Handy Du möchtest und auf welche Ausstattung Du Wert legst. Wenn Du beispielsweise gerne SMSe sendest, ist die Texteingabehilfe „T9" hilfreich. Gut beraten ist man mit Modellen bekannter Firmen, etwa Nokia oder Siemens, denn Ersatzteile sind hier leicht zu bekommen. Im günstigsten Fall kann man sich im Verwandten- oder Freundeskreis den jeweiligen Gerätetyp für einen Tag ausleihen und ausgiebig testen. Es gibt sogar Händler, die einen Test-Service anbieten. Nachfragen lohnt sich!

INFO

Muss ich meine Eltern mit zum Kauf nehmen?

Kinder und Jugendliche zwischen sieben und 18 Jahren gelten als „beschränkt geschäftsfähig". Das heißt, die Erziehungsberechtigten müssen bei grundsätzlich jeder Anschaffung vorher zustimmen oder im Nachhinein noch einwilligen.

Ausnahme: der so genannte **„Taschengeld-Paragraph"**. Wenn Du Dir ein Handy anschaffst, das Du Dir von Deinem Taschengeld zusammengespart hast, ist das in Ordnung und Du brauchst nicht das ausdrückliche Okay von den Eltern – das gilt aber zum Beispiel nicht für die 300 Mark, die Deine Oma Dir ohne Wissen Deiner Eltern in die Hand drückt.

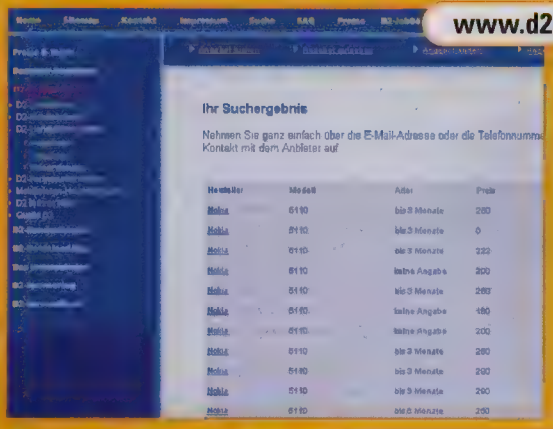
Außerdem wichtig: Dieser Paragraph gilt nur für den Gerätekauf selbst und nicht für eine vertragliche Bindung!

Mit einem Testgespräch prüfst Du den Empfang des Mobiltelefons

Praktische Handy-Börsen im Internet

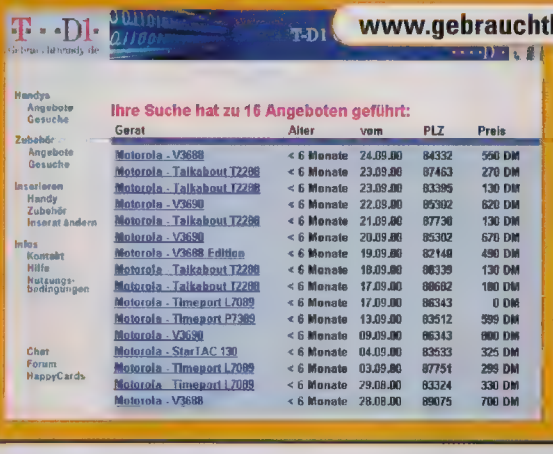
www.tr-com.de

Professionelle Händler, die im Internet gebrauchte Handys anbieten, sind rar. Auf dieser Homepage findet man zwar nur ein kleines Angebot, die Firma gibt aber auf jedes Gerät drei Monate Garantie



www.d2privat.de

Schön und ordentlich gestaltet der Netzbetreiber D2Privat die Handybörse. Doch er stellt hier nur die Plattform für die Anzeigen zur Verfügung. Das Geschäft selbst ist rein von privat an privat



www.gebrauchthandy.de

Auch T-D1 verfügt über eine große Handybörse, in der Privatleute ihre Geräte anbieten. Die Suchfunktion nach Postleitzahlen wirft rasch Verkäufer in Deiner Nähe aus

Von privat an privat

Im Internet gibt es bei den Providern wie etwa *www.d2privat.de* oder *www.gebrauchthandy.de* Handybörsen, wo Privatleute ihre Geräte anbieten. Doch Vorsicht: Du kaufst dort das Gerät nur anhand einer Beschreibung und bestenfalls noch mit einem Foto versehen. Selbst inspizieren oder ausprobieren ist nicht möglich, es sei denn, der Verkäufer wohnt in Deiner Nähe. **Ein Kauf ist nur ratsam, wenn das Handy nicht älter als sechs bis neun Monate ist und der Verkäufer den Original-Kaufbeleg (wichtig für Garantie) mitsenden kann.**

Wenn Du Dich zum Kauf eines gebrauchten Mobiltelefons bei jemandem privat in Deiner Umgebung entscheidest, heißt es: Augen auf! Zum Kauf solltest Du am besten jemanden aus Deinem Bekanntenkreis mitnehmen, der das gleiche Handymodell hat und sich mit seinen Funktionen gut auskennt. Sieh Dir den Verkäufer und die Verkaufsumgebung erst mal gut an. Klar sollte wohl sein, dass ein Geschäft auf einem Flohmarkt bei einem fliegenden Händler ziemlich riskant sein kann. Nimm vor jeder Kaufentscheidung das entsprechende Handy in die Hand und begutachte es.

Second Hand(y)

Tiefe Kratzer und Schrammen weisen darauf hin, dass das Handy schon einiges hinter sich hat. Probiere auch alle Tasten aus – nicht nur, um den Tastendruck zu prüfen, sondern auch, um Fehler im Display aufzuspüren.

Größter Risikofaktor ist der Akku. Ein zwei Jahre altes Handy hat natürlich nicht mehr dieselbe Strompower wie ein nagelneues Gerät. Gerade die Leistung von Nickel-Akkus leidet stark, wenn man den Stromgeber nicht immer vollständig entleert, bevor man ihn wieder auflädt („Memory-Effekt"). Leider gehören die stärkeren Lithium-Akkus oft nur zur Sonderausstattung. Auf der Innenseite des Akkus findest Du die Typenbezeichnung. „NI" steht für Nickel und „LI" für Lithium.

Lass Dir vom Verkäufer am besten schriftlich eine Mindestleistung über die Standby- und über die Gesprächszeit nennen. Bei Nichterfüllung dieser Leistung hast Du das Recht auf Wandelung (also darauf, den Kaufvertrag rückgängig zu machen) oder auf Minderung (also einen ermäßigten Kaufpreis). Im schlimmsten Fall kannst Du Schadensersatz geltend machen.

Auf keinen Fall sollte man einen bestehenden Mobilfunkvertrag übernehmen, sondern nur das Gerät selbst erwerben. Wer weiß schon, welche Telefonrechnungen beim Netzbetreiber noch offen stehen! Prüf auch, ob das fragliche Handy ein SIM-Lock hat, indem Du eine netzfremde SIM-Karte ins Handy einlegst (siehe gelber Kasten).

Eine gute Einkaufsmöglichkeit sind Fachhändler oder Second-Hand(y)-Läden, die am Wohnort gebrauchte Mobiltelefone zu fairen Preisen anbieten. Die meisten Geräte sind nicht älter als neun Monate und in gutem Zustand. Gibt es nach dem Kauf dennoch Mängel, kannst Du die Herstellergarantie in Anspruch nehmen.

Prepaid-Angebote

Eine Alternative zu Gebrauchthandys bieten nach wie vor Prepaid-Geräte, die man bei jedem Anbieter schon für unter 100 Mark bekommt. Das jüngste Beispiel war erst im September das Sagem-Modell bei dem Kaffeeröster Tchibo (*www.tchibo.de*) für nur 39 Mark inklusive 25 Mark Kartenguthaben.

Auf den Webseiten der Netzbetreiber findet man zahlreiche Angebote an Prepaid-Packs. Der Haken dabei: Die Minutenpreise wie auch die SMS-Kosten sind mit einer Prepaid-Karte vergleichsweise hoch. Dazu kommt noch das SIM-Lock, an das Prepaid-Handys durchschnittlich zwei Jahre gebunden sind. Doch auch wenn man sich die rund 200 Mark leistet, um das SIM-Lock aufzuheben, ist das Ganze immer noch ein gutes Angebot. Für insgesamt 300 Mark gibt's dann ein nagelneues Gerät mit voller Garantie, in das Du problemlos Deine alte SIM-Karte einlegen kannst.

Fazit: Ob sich der ganze Aufwand beim Kauf eines gebrauchten Handys lohnt, ist fraglich. **Interessant ist der Kauf eines Gebrauchthandys letztlich nur unter bestimmten Bedingungen, etwa, wenn der Vertrag bei Verlust oder Diebstahl weiterläuft oder wenn Du ein Handy möchtest, das (noch) nicht von Providern gesponsert oder als Prepaid-Gerät angeboten wird.**

Was ist SIM-Lock?

Günstige Handys, die man ohne Vertrag mit einer aufladbaren SIM-Karte anbietet, sind meist mit einer Sperre versehen: dem SIM-Lock. **Diese Sperre verhindert, dass man über dieses Handy mit einer anderen SIM-Karte telefoniert.**

Erst nach einer gewissen Zeit, oft nach zwei Jahren, erhält man vom Provider einen Code, der das Gerät auch für andere SIM-Karten freischaltet. Wer den Code früher wissen will, muss dafür zwischen 150 und 200 Mark hinblättern.

Achte beim Kauf eines gebrauchten SIM-Lock-Handys also darauf, dass die Sperre noch aktiv sein könnte.

Text: Lisa Brack · Fotos: Christian Vogel (4)

Wichtig bei gebrauchten Handys: alle Tasten überprüfen!

So viel kosten Handys auf dem Gebrauchtmarkt*

Handy-Typ	Motorola CD 930	Nokia 3210	Nokia 7110 (WAP)	Philips Ozeo (Dualband)	Siemens S25	Siemens S35 (WAP)
Neupreis mit Vertrag (ca.)	1	0	1	1	1	1
Neupreis ohne Vertrag (ca.)	388	399	650	500	350	500
Gebrauchtpreis (ca.) (zirka sechs Monate alt)	300	250	500	350	250	350

* *Alle Preise in DM · Stand: Ende September 2000*

www.d2privat.de
Prüfung bestanden.
Danke, Hintermänner.
D2_CallYa
Mit D2-CallYa wird jeder Test zum Fest. Mobil telefonieren ohne Mindestlaufzeit und ohne Grundgebühr. Einfach aufladen, abtelefonieren – und dank SMS auf jede Frage eine Antwort haben.
D2 PRIVAT
D2_live dabei

Um Mukke am Computer zu machen, musst Du kein Profi sein. Mit dem Magix „Music Maker" geht das per Mausklick. Wir zeigen, was die neueste Version auf dem Kasten hat.

Beim „Music Maker" werden Songs aus Bausteinen zusammengesetzt

Per Click zum Hit

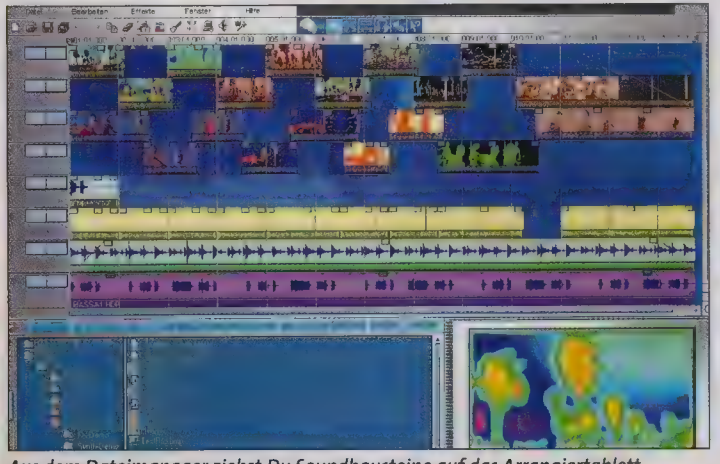
Generation 6" heißt die neueste Version der bewährten Musiksoftware „Music Maker" von Magix. Sie wartet mit verbesserten Sound- und Videofunktionen auf und ermöglicht den direkten Upload ins Internet. Wir haben das Programm in der Standardausgabe getestet. Infos zur De-Luxe-Version findest Du im Info-Kasten.

Baukastenprinzip

Das altbewährte Kompositionssystem ist gleich geblieben. Du stellst Musikstücke zusammen, indem Du einzelne Soundbausteine, so genannte Samples, aneinander fügst. Dafür stehen jetzt 48 Tonspuren statt der vorherigen 36 auf einem Arrangiertablett zur Verfügung. Auf den drei CDs im Softwarepaket sind reichlich Sounds aus den Bereichen HipHop, Techno, Dance, House und Latin enthalten.

Eigene Samples lassen sich problemlos einbauen. Das Programm unterstützt auch den Import von Musik im MP3-Format. Als MP3 speichern kannst Du leider nur 20 Titel. Für weitere muss man gegen eine Gebühr von 20 Mark eine Erweiterung kaufen.

Die Benutzeroberfläche am Arranger ist dank des Dateimanagers unten noch übersichtlicher geworden.



Aus dem Dateimanager ziehst Du Soundbausteine auf das Arrangiertablett

Echo, Hall, Zeitabstimmung & Co. unter einem Dach vereint: das Effekt-Rack

Special Effects

Eine persönliche Note bekommen Deine Songs, indem Du sie mit Effekten wie Hall oder Verzerrern bearbeitest und neu mischst. Diese Funktionen sind in einem neuen grafischen Element vereint, schnell zur Hand und werden in Echtzeit angewendet.

Neu ist auch die Karaoke-Funktion. Sie filtert die Klangspur der Gesangsstimme aus einem Musikstück heraus, sodass im Idealfall nur der instrumentierte Part bleibt. Das funktioniert allerdings nicht perfekt. Bei vielen Songs bleiben Restgeräusche des Gesangs. Das liegt daran, dass die auf die Stimme gelegten Effekte nicht mit herausgefiltert werden können. Die Karaoke-Stücke musst Du außerdem mühsam von Hand im Videomodus untertiteln. Diese Funktion ist also eher ein Gag als wirklich brauchbar.

Tolle Effekte kannst Du dagegen mit den virtuellen Instrumenten erzielen. Sie erzeugen eigene Samples – zum Beispiel Drumloops oder sphärische Klänge. Insgesamt gibt es sechs solcher Tools. Neu dazugekommen sind die „Drum & Bass Machine" für spezielle Beats dieser Richtung und der Synthesizer „Copper Synth".

SCREENFUN AKTION!

Damit allen Soundbastlern der Rhythmus nicht ausgeht, verlosen wir 5 x die CD „Re Loop 2" mit 1000 professionellen Drum-Loops. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zeig Deine Mukke anderen Fans im Internet

Bilder zum Sound

Zu jeder guten Mukke gehört auch ein Video. Beim „Music Maker" setzt Du Bildelemente genauso wie Sounds auf Spuren im Arrangiertablett. Dadurch ergeben sich viele Möglichkeiten, Bilder ineinander überzublenden oder zum Beispiel mit Bluebox-Effekt zusammenzumischen. Alle Funktionen zur Videobearbeitung befinden sich in einem neuen, übersichtlichen Bedienelement. Fertige Werke kannst Du in „Generation 6" jetzt auch direkt aus dem Programm heraus per E-Mail verschicken. Die Datei wird dann im Windows Media Format gespeichert.

Übersichtlich und mit vielen Effekten wie Bluebox oder Spiegeln: der Videomodus

Neu: In wenigen Schritten landet Dein Titel im Uploadbereich der Magix-Homepage

Ab ins Internet!

Schon in der vorherigen Version konnte man mit dem „Music Maker" übers Internet Teamsessions abhalten. Das heißt, Du loggst Dich in einem Chat ein und arbeitest mit anderen Usern gleichzeitig am selben Stück. Das geht, indem man Soundspuren aus seinem Programm an die anderen schickt. Dazugekommen ist jetzt die Möglichkeit, fertige Songs direkt auf die Magix-Homepage upzuloaden. Dazu sind nur wenige Mausklicks nötig. Die Files werden mit Kurzbeschreibung im Windows Media Format abgelegt.

Fazit

Neueinsteiger bekommen mit dem „Music Maker Generation 6" ein mächtiges Programm geboten, das zudem leicht zu bedienen ist. Für Besitzer der vorherigen Version lohnt sich ein Update aber nur bedingt, da die Neuerungen hauptsächlich im Bereich Feinschliff liegen.

INFO

Die DeLuxe-Version

Wer noch professioneller Musik machen will, greift zur DeLuxe-Version des „Music Maker Generation 6". Sie verfügt über:

- 64 statt 48 Tonspuren
- 8 virtuelle Instrumente statt 6
- Editor zum Sampeln
- mehr Soundeffekte
- 3200 statt 2000 Samples
- Funktion zur Videoaufnahme
- spezielle Spureffekte für Video
- Videoexport als Quicktime und Real-Video, zum Beispiel für Internetprojekte

Das Programm kostet zirka 200 Mark und ist überall im Fachhandel erhältlich.

PC | PS | N64 | DC | D

Music Maker Generation 6

Musiksoftware für Einsteiger

ca. 100 DM | Magix | 1-X Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT, 100 MB HD, 16-Bit-Soundkarte, optional: Internetzugang

Grafik | Sound | Dauerspaß

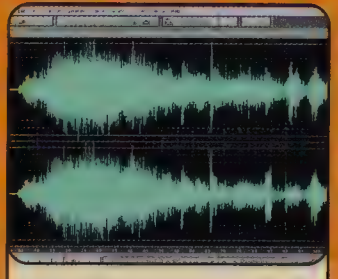
Toller Funktionsumfang, Multiplayer-Modus per Internet, einsteigerfreundlich

Karaoke funktioniert nur bedingt, unbegrenzte MP3-Codierung kostet extra

Mukke mixen, Videos basteln und im Web veröffentlichen: Musiksoftware mit Dauerspaß

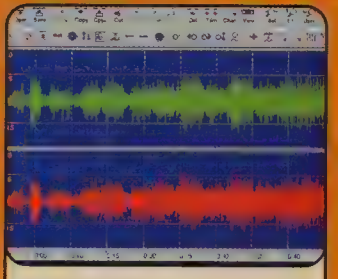
1

Musikprogramme aus dem Web



Cool Edit 2000 1.1
www.syntrillium.com

Samples selber machen kannst Du zum Beispiel mit diesem Soundbearbeitungsprogramm. Es ermöglicht die Aufnahme über ein Mikro oder liest Musik-CDs ein. Dann schneidest Du sie oder bearbeitest sie mit Effekten. Die fertigen Stücke lassen sich auch im MP3-Format speichern. In der 30-Tage-Testversion der Shareware sind immer nur zwei Tools gleichzeitig einsetzbar. Die Vollversion kostet rund 70 Dollar.

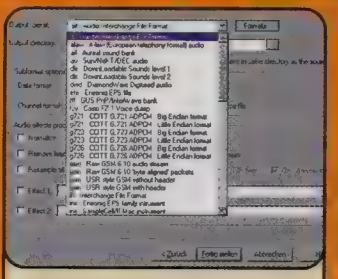


Goldwave 4.19
www.goldwave.com

Ein gutes Programm, um Musik aufzunehmen und anschließend als Wave-Datei zu bearbeiten, ist „Goldwave". Es verfügt über einen ähnlichen Funktionsumfang wie „Cool Edit" und ist über die Menüleiste leicht zu bedienen. Du kannst MP3-Dateien einlesen und exportieren. Die Shareware ist 30 Tage kostenlos. Jede Session ist allerdings auf 150 Befehle begrenzt. Die Vollversion kostet rund 40 Dollar.

SuperSonic 4.48 beta
www.gosupersonic.com

Eine Mischung aus verschiedenen Abspielgeräten und Editoren ist die Shareware „SuperSonic". Sie enthält je einen CD-, MIDI-, MOD- und Wave-Player, einen Mixer und einen Wave-Editor. Alle Tools sind etwas unübersichtlich aneinander gereiht. Das Programm eignet sich gut zum Abmischen von Sounds. Die 30-Tage-Testversion enthält keinerlei Einschränkungen. Für rund 40 Dollar bekommst Du die Vollversion.



Awave Studio 7.0
www.fmjsoft.com

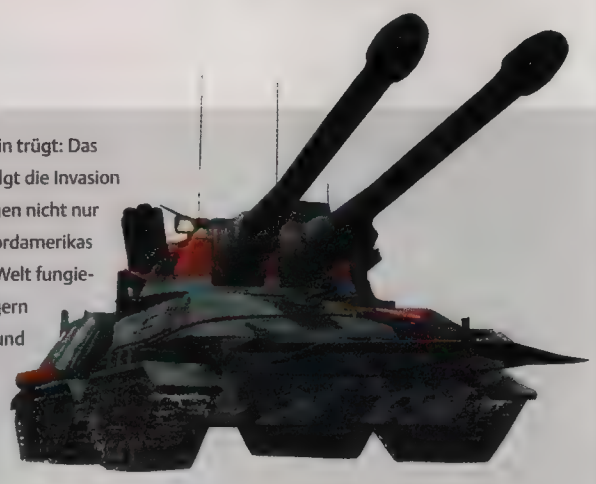
Mit „Awave Studio" bekommst Du den Alleskönner in Sachen Audioformate. Das Shareware-programm kann über 60 Formate importieren und exportieren. Besonders nützlich ist es, um mehrere Musikstücke gleichzeitig von einem Soundformat ins andere zu übertragen. Einen Wave-Editor enthält das Programm nur in der Vollversion. Die bekommst Du für rund 100 Dollar. Die Testversion läuft 30 Tage.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (2).

Wenn wir's nicht

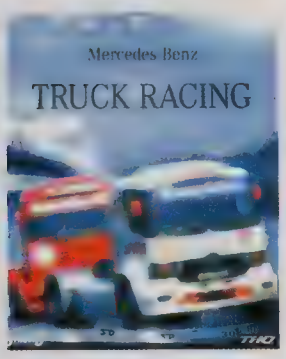
DAS HIGHLIGHT DES MONATS

Stalin ist besiegt und die Erde befriedet. Doch der Schein trügt: Das Waffenarsenal der Sozialisten wächst und wächst. Es folgt die Invasion der Vereinigten Staaten. Ihr werdet in den je 12 Missionen nicht nur als Feldherr der sozialistischen Allianz die Eroberung Nordamerikas leiten, sondern auch als allierter Verteidiger der freien Welt fungieren. Bei einigen Missionen besteht wie bei den Vorgängern die Möglicht, massenhaft schwere Einheiten zu bauen und den Feind zu überrennen, die vielfältigen strategischen Möglichkeiten und Kombinationen sollen euch aber zu wesentlich mehr Kopfarbeit animieren. Die Grafik basiert auf der weiterentwickelten Engine von C.&C.: Tiberian Sun, alle Truppenteile und Gebäude wurden neu gezeichnet und sind sehr detailliert. Für Multiplayer werden außer den Standard-Optionen noch ein paar unkonventionelle Modi geboten.

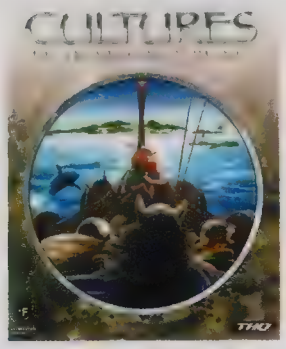


C.&C.: Alarmstufe Rot 2
ARTIKELNR.: PCCD3530
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 89.95

DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



Mercedes Benz Truck Racing
ARTIKELNR.: PCCD3336
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95



Cultures
ARTIKELNR.: PCCD3337
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Ferrari 355 Challenge
ARTIKELNR.: DCDT 137
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 99.95

Tony Hawk's Pro Skater 2
ARTIKELNR. SONYD1207
RELEASE DATUM erhältlich
DM 79.95

ALLE HITS IN EINEM HEFT

Die neuesten Trends, Infos und Spiele gibt es monatlich im gameplay magazine.
Hier finden Sie auf 48 Seiten alle Games für alle Systeme und jegliches Zubehör. Senden wir auf Anfrage auch kostenlos zu!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA bei Drucklegung noch nicht bekannt.

Joysoft Theo KRANZ VERSAND

BESTELL-HOTLINE 0931-35 45 222
WWW.GAMEPLAY.DE

haben-

Dann hat's keiner!

PC GAMES

Sudden Strike
ARTIKELNR.: PCCD3177
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

Star Trek Voyager: Elite Force
ARTIKELNR.: PCCD3038
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 79.95

PLAYSTATION

Digimon World
ARTIKELNR.: SONYD1352
RELEASE DATUM: Nov. '00
DM 84.95

Driver 2 - Back on the Street
ARTIKELNR.: SONYD1250
RELEASE DATUM: Nov. '00
DM 74.95

Spyro 3 - Year of the Dragon
ARTIKELNR.: SONYD1375
RELEASE DATUM: Nov. '00
DM 89.95

DREAMCAST

Virtua Tennis
ARTIKELNR.: DCDT 127
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 89.95

NINTENDO 64

Pokémon Snap
ARTIKELNR.: N64 DT 257
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 129.95

Turok 3
ARTIKELNR.: N64 DT 251
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 89.95

GAMEBOY

Pokémon Pinball
ARTIKELNR.: GBC 331
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 69.95

PREISHAMMER

Gold Games 4
ARTIKELNR.: PCCD3064
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Grand Theft Auto
ARTIKELNR.: PCCD2368
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 9.95

Unreal Tournament (Best of I.)
ARTIKELNR.: PCCD3668
RELEASE DATUM: Okt. '00
DM 29.95

FIFA '99
ARTIKELNR.: SONYD771
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Metal Gear Solid Bundle
ARTIKELNR.: SONYD1298
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 59.95

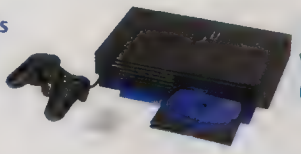
Sega Rally 2
ARTIKELNR.: DCDT 015
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 49.95

Virtua Striker V.2000.1
ARTIKELNR.: DCDT 039
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 49.95

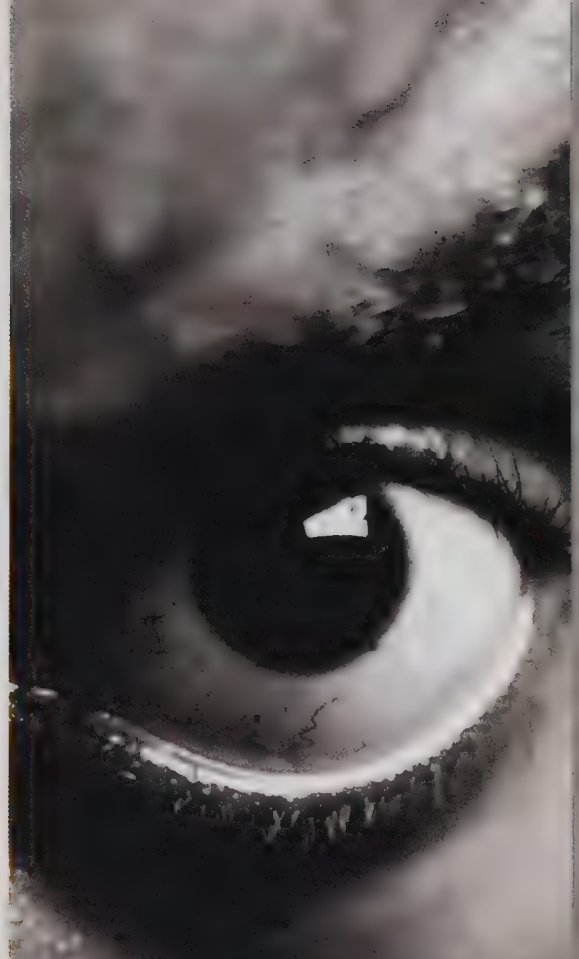
Donkey Kong 64 inkl. Exp. Pak
ARTIKELNR.: N64 DT 204
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 69.95

ECW Hardcore Revol.
ARTIKELNR.: N64 DT 247
RELEASE DATUM: erhältlich
DM 19.95

Jeder Besteller eines PC-Spiels erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.



PLAYSTATION 2:
Vorverkauf ab
09. Oktober 2000!



DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Mit der Programmiersprache JavaScript kannst Du ohne große Vorbereitung loslegen: Anhand von kleinen Beispielen programmierst Du Schritt für Schritt Bausteine, die jeder Profi einmal braucht.

Der große Programmier-Kurs

Teil 1: Die wichtigsten Programmiersprachen

Teil 2: Programmieren mit JavaScript: Variablen und Co.

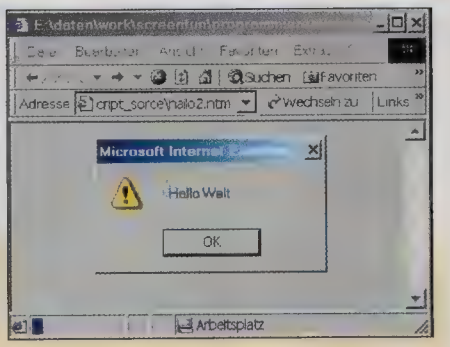
Teil 3: Objekte, Schleifen und Funktionen in JavaScript

Nachdem Du im ersten Teil einen Überblick über die wichtigsten Programmiersprachen erhalten hast, steigst Du jetzt in die Praxis ein. Anhand von mehreren kleinen JavaScript-Beispielen lernst Du Grundbausteine des Programmierens. Da JavaScript ganz ähnlich aufgebaut ist wie die komplizierteren Programmiersprachen C++ und Java, kannst Du das, was Du hier lernst, auf andere Programmier-Aufgaben übertragen.

JavaScript ist eine interpretierte Programmiersprache (siehe Teil 1 des Workshops, SCREENFUN 10/00), die innerhalb von Webseiten in einem Webbrowser abläuft. Das heißt, man braucht keine zusätzliche Software, um JavaScript-Programme zu schreiben und zu testen. Es genügt ein Texteditor und ein Browser wie Internet Explorer oder Netscape Navigator. Am besten schaltest Du Deinen PC ein und machst beim Lesen gleich alle Beispiele mit!

Hallo Welt!

Wenn Du den Quelltext so wie unten eingibst, öffnet sich beim Testen ein „Hallo Welt"-Fenster



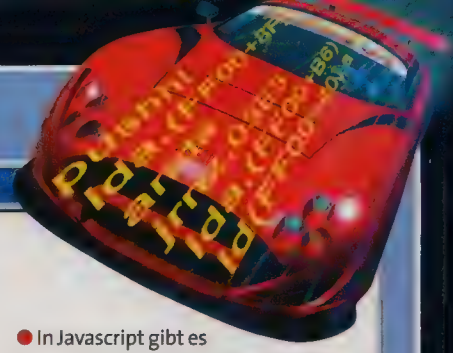
Quelltext

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
alert("Hallo Welt");
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Als erstes Beispiel schreibst Du ein Programm, das ein kleines Fenster öffnet und die Meldung „Hallo Welt" ausgibt.

- Zum Schreiben der Programme benötigst Du einen beliebigen Texteditor. Am einfachsten verwendet man den Standard-Editor von Windows. Du startest ihn über „Start – Programme – Zubehör – Editor".
- JavaScript-Programme laufen auf Internetseiten ab. Deshalb musst Du um den eigentlichen Script-Code noch ein HTML-Gerüst für die Webseite setzen. Das besteht aus <HTML><BODY> und </BODY></HTML>
- Zwischen den HMTL-Befehl <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> und </Script> kommt der JavaScript-Programmcode.
- In unserem Beispiel besteht der Programmcode genau aus einer Zeile: alert("Hallo Welt");
- Soll ein anderer Text erscheinen als „Hallo Welt", kannst Du stattdessen auch „Willkommen auf meiner Webseite" zwischen die Anführungszeichen setzen.
- Der Strichpunkt legt das Ende des Befehls fest.
- Speichere die Datei mit der Dateiendung „.html" und lege am besten ein Verzeichnis an, in das Du alle Deine Beispiel-Programme ablegst.
- Starte den Internet Explorer und öffne die Datei, um das Ergebnis auszuprobieren. Es sollte sich ein Fenster öffnen, das den Text „Hallo Welt" zeigt.

Kommentare



Quelltext

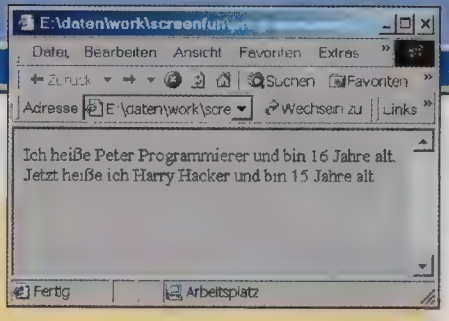
```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
alert("Hallo Welt");// Meldung ausgeben
/* Hallo-Programm
Autor: Peter Programmierer, 13. September */
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Kommentare dienen dazu, den Programmcode näher zu erklären. Das ist vor allem bei größeren Programmen unerlässlich. Sonst passiert es schnell, dass man nach einiger Zeit seine eigenen Programme nicht mehr versteht. Die Kommentarzeichen sorgen dafür, dass der Kommentartext vom Interpreter nicht als Programmcode verstanden wird. Du kannst Kommentare auch verwenden, um Teile eines Programms auszukommentieren, damit der Javascript-Interpreter sie nicht ausführt. Das ist zum Beispiel bei der Fehlersuche nützlich.

- In Javascript gibt es zwei unterschiedliche Kommentare: Die Zeichenfolge // (zwei Schrägstriche) erzeugt einen Kommentar bis zum Zeilenende, das heißt alle nachfolgenden Zeichen werden ignoriert.

- Die zweite Kommentarmöglichkeit dient zum Kommentieren mehrerer Zeilen. Der Kommentar beginnt dabei mit /* und endet mit */

Variablen



Der Inhalt von Variablen ist wandelbar: In diesem Beispiel ändern sich Name und Alter

Quelltext

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
mein_name="Peter Programmierer";
alter=16;
document.write("Ich heiße " + mein_name +
" und bin " + alter + " Jahre alt. ");
mein_name="Harry Hacker";
alter=15;
document.write("Jetzt heiße ich " + mein_name +
" und bin " + alter + " Jahre alt.");
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Als nächstes Beispiel schreibst Du ein Programm, das Namen und Alter einer Person auf einer Webseite ausgibt. Damit das Programm für alle denkbaren Personen brauchbar ist, verwendest Du dafür Variablen. Variablen dienen in einem Programm als Platzhalter für beliebige Inhalte. Sie sind wie Container, die beispielsweise Zeichenketten (etwa Wörter) oder Zahlenwerte enthalten. Den Namen für eine Variable kannst Du selbst bestimmen. Der Inhalt einer Variablen kann sich im Laufe des Programms ändern.

- Du erzeugst eine Variable mit einer Variablenzuweisung. Das heißt, Du schreibst ihren (beliebigen) Namen auf und weist ihr mit einem Istgleich-Zeichen einen Inhalt zu. Etwa mein_name = "Peter Programmierer"; alter=16;

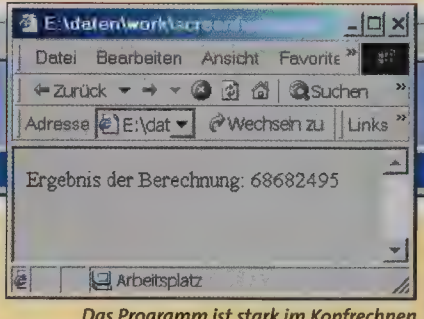
Wenn Du einer Variable eine Zeichenkette (etwa ein Wort) zuweist, muss dieses in doppelten Anführungszeichen stehen. Abgeschlossen wird die Variablen-Zuweisung mit einem Strichpunkt.

- Um die beiden Variablen auf dem Bildschirm auszugeben, verwendest Du im Gegensatz zum letzten Beispiel den Befehl document.write() – dieser Befehl schreibt einen Text in die angezeigte Webseite.

- Mithilfe des Plus-Zeichens (+) kannst Du mehrere Zeichenketten und Variablen nacheinander ausgeben. Der Befehl document.write("Ich heiße "+mein_name+" und bin "+alter + " Jahre alt."); sorgt dann für die Ausgabe: Ich heiße Peter Programmierer und bin 16 Jahre alt.

- Das Beispiel-Programm zeigt, wie man die Inhalte von Variablen verändert. Dabei gibst Du zuerst den Namen und das Alter aus (Peter Programmierer, 16 Jahre), veränderst dann die Variablen (Harry Hacker, 15 Jahre) und gibst die Variablen erneut aus.

Operatoren



Das Programm ist stark im Kopfrechnen

Quelltext

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
document.write("Ergebnis der Berechnung: ");
document.write( 66462 / 2 + 7736 * 8874);
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Rechenzeichen (Operatoren) sind in so gut wie allen Programmen wichtig. Schließlich gibt es immer genügend Werte, die man zählen und berechnen muss – von der Position des Mauszeigers bis hin zum Punktestand in einem Computerspiel. Im letzten Beispiel hast Du bereits das Plus-Zeichen kennen gelernt. Jetzt schreibst Du ein richtiges kleines Rechenprogramm. Javascript verwendet dabei teilweise andere als die aus der Schule bekannten Symbole:

Plus: + Minus: – Mal: * geteilt durch: /
Wie in Mathe gilt dabei auch, dass Multiplikation und Division vor Addition und Subtraktion kommen.

- Komplizierte Rechenaufgaben kannst Du also einfach in Javascript ausrechnen lassen – zum Beispiel 66462 / 2 + 7736 * 8874. Verwende wieder den Befehl document.write()

- Das Programm gibt als korrektes Ergebnis 68682495 aus.

Text: Marco Zierl · Illustration: Horst Kolodziejczyk

METZGER ODER MEDIZINER?

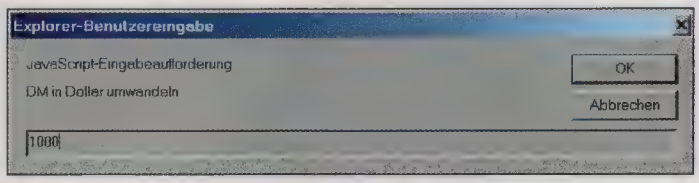
VON MANNSTEIN

BESSER DIE BARMER

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

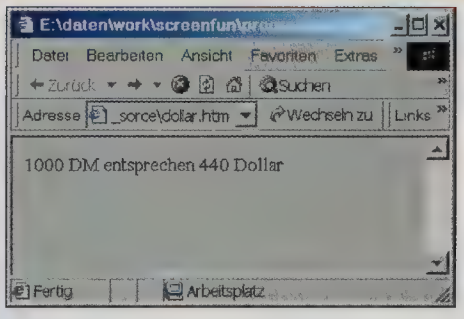
Beispiel: Dollarkurs-Umrechnung

Das Script öffnet ein Eingabefenster und fordert Dich auf, einen DM-Betrag einzutippen



Quelltext

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
/* Umwandlung von DM in Dollar
  13. September 2000, von Peter Programmierer */
dollarkurs=0.44; //hier aktuellen Kurs eintragen
//Eingabefenster für DM-Betrag öffnen
//eingegebenen Betrag in der Variable
//dm_wert speichern
dm_wert=prompt("DM in Dollar umwandeln", "");
//Dollar-Betrag berechnen:
//multiplikation von Mark und Kurs
dollar_wert=dm_wert * dollarkurs;
//Ausgabe des Resultats
document.write(dm_wert + " DM entsprechen " +
 dollar_wert + " Dollar.");
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



Den eingegebenen Betrag rechnet das Programm in Dollar um und gibt das Ergebnis aus

Mit geringem Aufwand kannst Du jetzt ein Programm schreiben, das Währungen umrechnet. Der Benutzer des Programms soll in einem Fenster einen DM-Betrag eingeben, den das Programm dann in Dollar umgerechnet auf einer Webseite ausgibt.

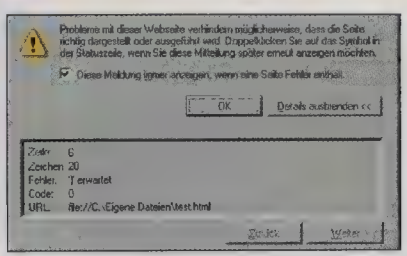
- Als Erstes musst Du eine Variable für den Dollarkurs festlegen (Achtung: In JavaScript verwendet man bei Fließkommazahlen einen Punkt anstelle des Kommas): dollarkurs=0.44;

- Der Befehl prompt() öffnet ein Eingabefenster mit einer Meldung und gibt nach der Eingabe durch den Benutzer den eingegebenen Wert an das Programm zurück. Diesen Wert kannst Du der Variablen dm_wert zuweisen: dm_wert=prompt()

- Beim Aufruf muss man dem Prompt-Befehl zwei Werte übergeben: Als ersten Wert einen Text, der über dem Eingabefenster angezeigt wird. Und als Zweites einen Text, der als Voreinstellung im Eingabefeld angezeigt wird. Diesen zweiten Text kann man auch leer lassen und einfach eine leere Zeichenkette mit zwei Anführungszeichen angeben. Die beiden Werte trennt man durch ein Komma und schreibt sie in eine Klammer nach dem prompt-Befehl. Solche Werte, die man an einen Befehl übergibt, nennt man auch Parameter.

- Jetzt hast Du den DM-Betrag und den Dollarkurs. Mit dem Befehl document.write() rechnest Du den Dollarbetrag aus und gibst ihn aus.

Fehlersuche



Bei der Fehlersuche zeigt ein Debugger genau an, in welcher Zeile ein Fehler aufgetreten ist

Hat eines der Beispiele nicht geklappt, wie es sollte? Nicht verzweifeln: Fehler suchen gehört zum Programmieren dazu. Im Internet Explorer und im Netscape Navigator sind kleine Hilfsprogramme eingebaut, so genannte Debugger (Bug-Entferner). Sie überprüfen das JavaScript-Programm beim Laden und geben notfalls eine Fehlermeldung aus. Darin steht genau, in welcher Zeile und an welcher Stelle der Fehler aufgetreten ist.

- Ist der Debugger im Internet Explorer nicht eingestellt, kannst Du das im Menü „Extras – Internetoptionen – Erweitert" nachholen. Entferne das Häkchen bei „Scriptdebugger deaktivieren" und markiere „Scriptfehler anzeigen". ○

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.

Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?

job_navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
110004

Vorname: .....
Name: .....
Straße, Nr.: .....
.....
PLZ: .....
Ort: .....
Alter: .....
Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job_navigator 2.0:
Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal
Per Internet: www.barmer.de
Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

**Zeig mir Dein Handy und ich sage Dir, wer Du bist!
Wird's da etwa Zeit für eine neue Oberschale?
Hier sind heiße Gehäuse für gängige Handy-Typen.**

Handy Outfits

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Aufkleben statt auswechseln: Als Alternative zum Oberschalen-Wechsel gibt es auch Handy-Sticks. Die Aufkleber passen auf alle Handys. Wir verlosen 50 Stück. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

rund 30 Mark
bei Handy Fanatic

rund 30 Mark
bei Handy Fanatic

rund 40 Mark
bei Protuna

rund 42 Mark
bei TCA

rund 40 Mark
bei TCA

rund 50 Mark
bei AZL

rund 44 Mark
bei TCA

Diese Oberschalen hat nicht jeder – zeig Dein Gesicht!

Nokia 3210

Das Chamäleon unter den Handys: Für dieses Modell gibt es unzählige Oberschalen. Der Wechsel geht ohne Schrauben mit wenigen Handgriffen. Standardmäßig ist das Handy in sieben verschiedenen Farben erhältlich.

Hier kannst Du die Oberschalen bestellen

Händler	AZL	Handy Fanatic	Protuna Mobilfunk	TCA Mobilfunk
Webadresse	www.azl.de	www.handyfanatic.de	www.protuna mobilfunk.de	www.handy oberschale.de
Telefon-Hotline	(069) 93 99 66 90	(05141) 28 09 42	(0461) 95 72 10	(07052) 923 44
Zahlungsart	Kreditkarte, Nachnahme, Paybox	Nachnahme, Scheck, Überweisung	Kreditkarte oder Nachnahme	Nachnahme
Versandkosten	keine in Deutschland, Österreich, Schweiz	5 Mark, bei Nachnahme 11 Mark	7,50 Mark	9,90 Mark
Lieferzeit	1 - 2 Werktage	1 - 7 Werktage	1 - 4 Werktage	1 - 2 Werktage

Nokia 5110

Jede Menge Auswahl an Outfits bekommst Du auch für das schon etwas betagte Nokia 5110. Wie beim 3210 lässt sich das Cover einfach abziehen und neue aufsetzen. Nokia selbst liefert das Gerät einfarbig in sechs Farben aus.

rund 40 Mark bei TCA

rund 20 Mark bei Handy Fanatic

rund 40 Mark bei AZL

rund 50 Mark bei TCA

rund 30 Mark bei Protuna

Trium Astral

Vom Hersteller ist dieses Modell als Verwandlungskünstler angelegt. Das Cover ist einfach oben draufgeklickt. Zehn Farben gibt's von Haus aus. An bunten Oberschalen ist die Auswahl im Vergleich zu Nokia noch mager.

rund 20 Mark bei Handy Fanatic

rund 20 Mark bei Handy Fanatic

rund 20 Mark bei Handy Fanatic

Philips Savvy

Eigentlich haben die Macher keinen Gehäusewechsel vorgesehen. Trotzdem lässt sich das Cover leicht tauschen: Es ist an der Rückseite festgeschraubt. Standardmäßig gibt's das Savvy in drei Farben.

Alcatel One Touch Easy

In neun poppigen Farben präsentiert sich dieses Handy schon von Haus aus. Ausgefallenes muss man im Versandhandel lange suchen. Die Schale wechselst Du anhand der Schrauben hinten am Gehäuse.

rund 44 Mark bei TCA

rund 30 Mark bei TCA

rund 30 Mark bei TCA

rund 25 Mark

rund 25 Mark bei Handy Fanatic

rund 25 Mark bei Handy Fanatic

INFO

Achtung beim C25!

Das Gehäuse des Siemens C25 ist mit Plastikhäkchen ineinander verankert. Um es zu wechseln, musst Du es mit Gewalt auseinander brechen. Außerdem sind Teile der Elektronik ins Gehäuse eingeklebt. Ein Umbau ist also nur etwas für echte Bastler und nicht empfehlenswert! Spezialwerkzeug gibt's zum Beispiel bei AZL für rund 60 Mark.

Für rund 50 Mark erledigen manche Handy-Läden den Oberschalen-Wechsel auch für Dich. Erkundige Dich danach, bevor Du ein Cover kaufst!

Bedenke, dass auf jeden Fall die Herstellergarantie für das C25 erlischt, wenn Du das Originalgehäuse entfernst.

Siemens C25

Von individuellem Look hält man bei Siemens nicht viel: Das C25 ist schwarz und ein Cover-Wechsel nicht vorgesehen. Trotzdem gibt es im Handel einige zur Auswahl. Doch Vorsicht (siehe Kasten)!

rund 58 Mark

rund 58 Mark bei TCA

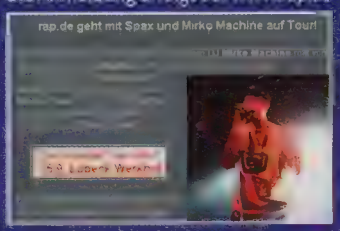
rund 44 Mark bei TCA

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (r)

TICKER

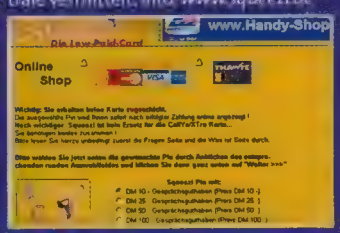
HipHop-News

CD-Neuerscheinungen, Charts, Tourdaten und Events aus der HipHop-Szene schickt Dir das Online-Magazin Rap.de per SMS aufs Handy. 15 Meldungen sind kostenlos. Will man aber weitere News, muss man sie ausdrücklich bestellen und 22 Pfennig pro Stück dafür zahlen. Die Anmeldung erfolgt auf *www.rap.de*



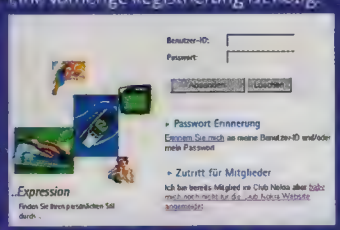
Billiger ins Festnetz

Mit der Zusatzkarte Squeezi können D2-„CallYa"- und D1-„Xtra"-Nutzer für nur 39 Pfennig ins Festnetz telefonieren. Dazu musst Du die Nummer von Squeezi als „BestFriend" oder „Xtra NummerEins" angeben. Alle Gespräche ins Festnetz werden dann über die Zentrale vermittelt. Info: *www.squeezi.de*



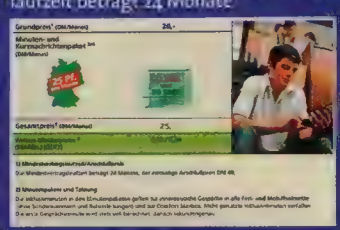
EMI-Hits als Klingelsounds

Handyhersteller Nokia und Musikriese EMI Music Publishing haben einen Deal abgeschlossen: Der gesamte EMI-Katalog steht Nokia für Klingelsounds zur Verfügung. Die Hits werden nach und nach auf *www.clubnokia.com* den Nokia-Besitzern zum Download angeboten. Eine vorherige Registrierung ist nötig.



Tarif für Schüler & Azubis

Neu bei dem Netzbetreiber E-Plus: der günstige Studententarif „Time & More Student" steht jetzt auch Schülern und Azubis ab 18 Jahren offen. Im Gesamtpreis von 25 Mark pro Monat sind die Grundgebühr, 20 Freiminuten sowie 50 SMSe enthalten. Die Mindestvertragslaufzeit beträgt 24 Monate.



Nokias neuer Star

Handy mit Chatfunktion

Besser SMSen mit dem Nokia 3310

Ganz auf SMS setzen die Nokia-Leute beim neuen Einsteigerhandy 3310. Der Nachfolger des beliebten Modells 3210 hat eine Chatfunktion: SMSe lassen sich auf dem Handydisplay wie im Internet als Chatgespräch darstellen. Zudem lassen sich drei Messages miteinander verketten. So stehen dreimal 160 Zeichen zur Verfügung. Jede Chatmeldung wird wie eine SMS abgerechnet. Auf WAP wurde verzichtet.

Vier Spiele sorgen für Pausenspaß, darunter das neue Ballerspiel „Space Impact" mit eingebautem Rüttelalarm. Die Akkuleistung: 4,5 Stunden Gesprächszeit und 260 Stunden Standby. Das Handy soll vorwiegend in Prepaid-Paketen erhältlich sein. Bis jetzt gibt es das neue Gerät im „Xtra"-Pack von T-D1 für 199 Mark. Der Preis ohne Vertrag beträgt rund 500 Mark.

133 g schwer und in sechs Farben zu haben: das Nokia 3310

Handy in der Box – da hat Spritzwasser keine Chance!

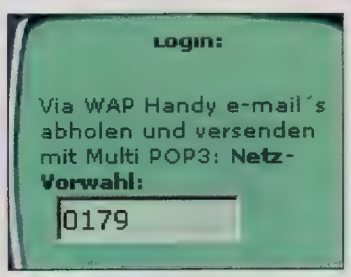
Wasserdichte Box

Der robuste Schutzanzug

Auf der Piste oder in der Pampa bleibt nicht immer alles trocken. Damit Du Dein Handy trotzdem mitnehmen kannst, gibt es die wasserdichten Boxit-Taschen von Hama. Die widerstandsfähigen Kunststoffbehälter kann man per Klettverschluss zum Beispiel am Arm befestigen. Durch die Vorderfolie lassen sich dann auch bei Regen SMSe tippen. Die Taschen kosten zirka 50 Mark. Es gibt sie im Fachhandel in den Farben Blau, Gelb und Schwarz.

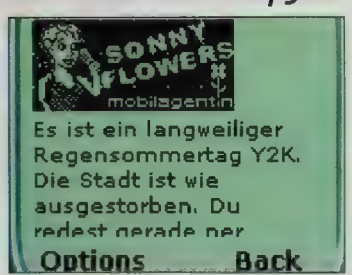
Die WAP-Highlights des Monats

Einen WAP-Simulator findest Du auf *www.wap3.de*



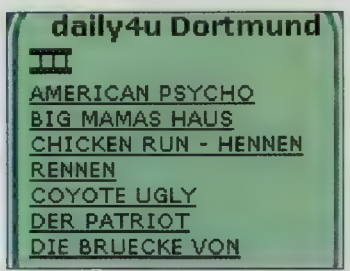
wap.wap3.de

Darauf haben E-Mail-Junkies schon lange gewartet: Mit Wap3 kannst Du Deine E-Mails von beliebigen Pop3-Postfächern (etwa GMX oder Freemail) abrufen. Voraussetzung ist, dass Du Dir auf *www.wap3.de* eine WAP-Seite anlegst. Dort richtest Du ein Postfach ein, das wiederum Kopien der Messages aus Deinen anderen Postfächern holt.



wap.ludiwap.de

Freunde von Adventure-Spielen werden bei dem Spiele-Service Ludiwap auch auf ihrem Handy bedient. Die unwiderstehliche Star-Agentin Sonny Flowers jagt nach dem gefährlichen Dr. Ivel, der im Institut für Gentechnik sein Unwesen treibt. Doch dieser Fall ist eine Nummer zu groß für Sonny alleine. Hilf ihr, Dr. Ivel zu schnappen!



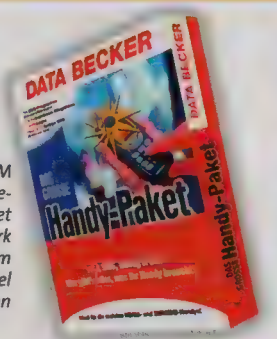
www.daily4u.de/d2/index.cfm

Ein Date ist geplatzt, Du stehst vor der Kneipe und suchst auf die Schnelle ein Ersatzprogramm für den Abend? Der Städteführer Daily4U versorgt alle Vergnügungswilligen per WAP mit den nötigen Infos. Täglich werden für die deutschen Großstädte Kinoprogramm, Konzerte und Partys neu recherchiert. Der Service ist schnell und zuverlässig.

Big Brother SMS-Quiz

Weißt Du, wer im Container ist und was passiert?

Gewinn einen Backstage-Besuch im „Big Brother"-Haus! Mitmachen kann jeder, der ein Handy hat und sich beim SMS-Quiz im Internet auf *www.rtl2.de* registriert. Täglich ab 16 Uhr bekommst Du eine Frage zum Geschehen im Container aufs Handy geschickt. Wenn Du fünf Tage in Folge richtig antwortest, nimmst Du an der Endverlosung teil.



Die CD-ROM für Self-Made-Tuner kostet zirka 30 Mark und ist im Fachhandel zu haben

Handy-Tuning

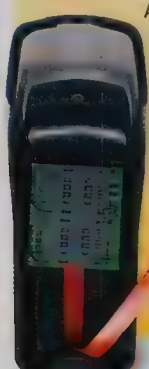
Logos und Programme

Auf einer Scheibe erhältst Du ein großes Paket Handy-Spaß: 70 Sharewareprogramme für Handys von Nokia, Siemens, Ericsson und Motorola. Sounds gibt's für die Siemens-Handys S25, S35, C25, C35, das Nokia 3210 und Logos für Nokia- und Siemens-Geräte.

Akku-Deckel

Zwei SIM-Karten zugleich

Mit einem Handy zwei Nummern nutzen – das geht mit dem neuen Akkudeckel von Mobiline plus. Er besitzt eine Halterung für zwei SIM-Karten. Die sind mit dem SIM-Karteneinsatz des Handys verbunden. So vereint man zwei Kartenverträge, beide Rufnummern und Tarife. Durch Ein- und Ausschalten des Handys mit der jeweiligen PIN aktiviert man einen der beiden Bereiche. Der Akkudeckel passt für den Handytyp Nokia 3210. Info: *www.protuna mobilfunk.de* – Preis: zirka 60 Mark.



Zwei SIM-Karten in einem Handy – dank Akkudeckel

Lexikon

Hier findet Ihr Begriffe erklärt, die beim Thema Handys immer wieder auftauchen.

Vanity-Nummer

Das ist eine Telefonnummer, die aus einem Wort besteht: Alle Buchstaben gibt man auf den entsprechenden Zifferntasten ein – so setzen sich die Zahlen der Telefonnummer zusammen. Eine Vanity-Nummer von E-Plus ist etwa 7676245. Sie ergibt sich aus dem Wort SMS-MAIL und dient zur Freischaltung des SMS-E-Mail-Services.

T9

Alle Buchstaben des Alphabets liegen auf den neun Ziffern der Handy-Tastatur. Mithilfe des Texteingabe-Systems T9 („Text on nine keys") musst Du eine Taste nur einmal drücken, um einen Buchstaben zu tippen. Dank eines eingebauten Lexikons gleicht T9 mögliche Buchstabenketten ab und erkennt entstehende Wörter.

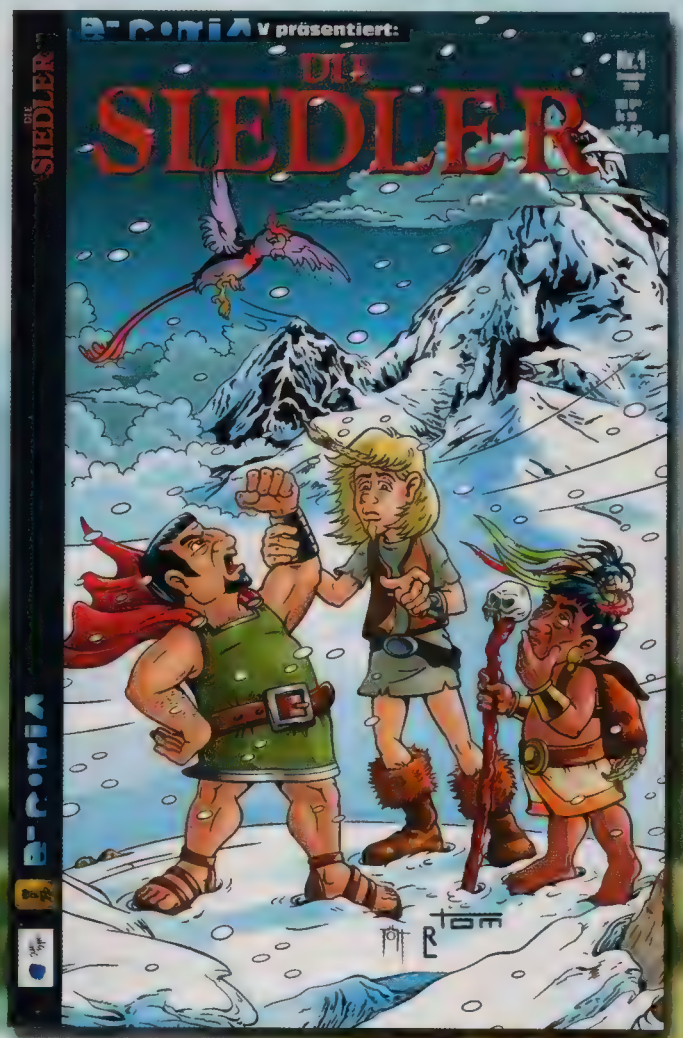
Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1)

e-comix präsentiert:

Read'n'Chill

Die neue Comic-Alternative zum Daddeln!

Drei knubbelige Siedler decken einen Götterkomplott auf!



Ab 31.10.00 überall im Handel!

Jeder Band nur 6,90/öS 50,-

Überall wo es Bücher gibt!

www.ehapa.de

Die besten Handy-Sites im Web

SMS

KOSTENLOS IN ALLE NETZE

www.uni.de

Schick Deine Messages aus dem Internet aufs Handy: Bei *uni.de* stehen kostenlos und ohne Werbeanhang volle 160 Zeichen zur Verfügung. SMSe können in alle deutschen Handynetze geschickt werden. Eine Anmeldung ist nicht nötig.

VOLLE 160 ZEICHEN

www.internetinhaltsverzeichnis.de/sms.html

Auch von hier aus kannst Du kostenlose SMSe in alle deutschen Handynetze schicken. Der Service bietet ebenfalls volle 160 Zeichen, hängt keine Werbung an die Messages und braucht keine Anmeldung.

SAG'S MIT BILDERN

www.miccom.cc/cgi/smsandfun/sms

Hier gibt's eine Riesenauswahl an lustigen Bildern, die aus den ganz normalen Zeichen der Handytastatur zusammengesetzt sind (das nennt man auch ASCII-Art). Die Zeichenfolgen sind für das Nokia 3210 optimiert. Einfach als SMS eintippen und an Freunde abschicken!

TIPPS FÜRS TRIUM ASTRAL

http://hammer.prohosting.com/~gsmplane/

Eine Sammlung von ASCII-SMS-Bildern, die speziell fürs Trium Astral passen – außerdem hat ein Fan hier Klingeltöne fürs Trium Astral gesammelt. Um sie allerdings aufs eigene Handy zu überspielen, brauchst Du ein Datenkabel.

HAMMERHARTE SPRÜCHE

www.logos-sms.de/sms/start.htm

Ob Liebesgedicht, Blondinenwitz oder Klospruch, auf dieser Seite ist für alle was dabei. Die SMS-Texte kannst Du kostenlos direkt aus dem Internet versenden oder mit Deinem Handy abtippen.

BIG BROTHER

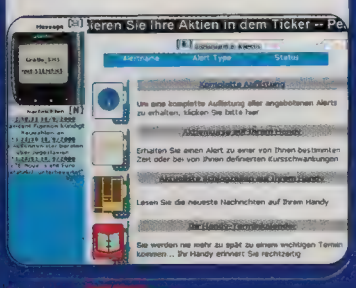
www.sms-infoworld.de

Was tut sich im Container? Wer fliegt als Nächster raus? Dieser kostenlose SMS-Ticker hält alle Fans der Show auf dem Laufenden. Die aktuellen „Big Brother"-News landen blitzgeschwind auf ihrem Handy-Display.

FUSSBALL-ERGEBNISSE

www.myalert.com

Über jedes Tor, das in der Bundesliga fällt, kannst Du Dich in Echtzeit durch eine SMS benachrichtigen lassen. Der Service ist kostenlos. Außerdem gibt's die Möglichkeit, sich an Termine erinnern zu lassen.



Logos & Sounds

GRATIS-LOGOS

www.handylogos.at

Öfter mal was Neues aufs Display: Wer sich bei diesem österreichischen Service registriert, kann sich einmal pro Woche kostenlos ein Logo aufs Handy schicken lassen. Der Versand erfolgt per SMS und funktioniert nur bei Nokia-Geräten.

PREPAID-PICTURES

www.shorti.de

Hier gibt's Betreiberlogos und Klingeltöne für nur 35 Pfennig pro Stück. Voraussetzung ist, dass man mindestens 10 Mark im Voraus zahlt. Sie werden auf einer Karte gutgeschrieben und dann aufgebraucht. Auch dieser Service geht nur bei Nokia-Handys.

SELBER ZEICHNEN

www.logoplanet.de

Hier gibt's Logos, Gruppensymbole und Bildmitteilungen für Nokia-Handys sowie Klingelsounds für Nokia- und Sagem-Handys. Logos kannst Du auch online selber zeichnen. Der Versand per SMS kostet gegen Vorkasse etwa 5 Mark pro Stück.

SHAREWARE-DOWNLOAD

www.comtreff.de

Klingelton- und Logo-Editoren für Nokia-Handys zum kostenlosen Herunterladen. Mit dem Programm „Nokia Logo Express" kannst Du die selbst gemachten Logos sogar per SMS versenden.

MELODIEN ZUM EINTIPPEN

www.mobile-melodies.com

Endlich nicht nur für Nokia: Diese Klingelsounds werden von Hand im Melodien-Editor des Handys eingetippt. Die Soundsammlung enthält die Zeichenfolgen für Hits von Britney Spears bis Backstreet Boys. Sie passen für Siemens C25, S25, C35, S35, Nokia 3210 und alle Ericsson-Modelle.

Info

FUN & BERATUNG

www.handy.de

Wie richte ich meine Mailbox ein? Wie kann ich beim Telefonieren sparen? Beratung mit vielen Fragen und Antworten findest Du auf *handy.de* – und außerdem Klingeltöne, Icons und Online-Grußkarten mit witzigen Handymotiven.

TIPPS & TRICKS

www.handykult.de

Mit Fragen zu Deinem Handy bist Du auf dieser Seite gut aufgehoben. In den Foren zu verschiedenen Gerätetypen tauschen Insider Neuigkeiten aus und helfen sich gegenseitig bei Problemen weiter. Fachbegriffe werden in einem Glossar erklärt.

HANDY-MAGAZIN

www.call-magazin.de

Diese Site bietet Berichte zu neuen Handymodellen und tagesaktuelle Meldungen aus der Telekommunikationsbranche. Ein Rechner hilft bei der Suche nach dem günstigsten Handytarif. WAP-Fans finden darüber hinaus einen WAP-Simulator.

WAT IS WAP?

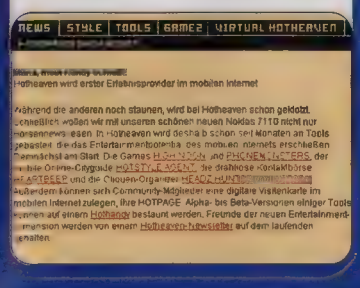
www.skywire.de

WAP, GPRS und UMTS: Das Geheimnis der geheimnisvollen Kürzel rund ums Surfen per Handy wird in diesem Online-Magazin gelüftet. Die Meldungen reichen von Worterklärungen über Gerätevorstellungen bis zu WAP-Spielen.

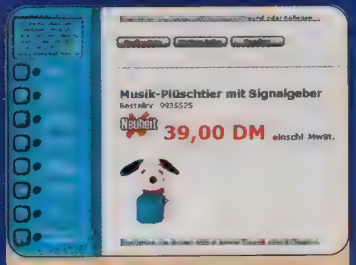
HANDYTAINMENT

www.hotheaven.com

Spaß auf dem Handy ist das Motto dieser frisch gegründeten Community. Neben unterhaltsamen Storys aus der Mobilfunkwelt wartet die Seite mit der WAP-Kontaktbörse „Heart Beep" und eigenen WAP-Spielen auf. In Planung ist ein City-Guide.



Shopping



ZUBEHÖR TOTAL

www.protunamobilfunk.de

Riesige Auswahl an günstigem Mobilfunkzubehör zu allen Handymodellen! Bei Bestellung bis 14 Uhr wird die Ware noch am selben Tag verschickt. Die Versandkosten betragen 7,50 Mark. Zahlen kann man per Kreditkarte oder Nachnahme.

VON AKKU BIS PLÜSCHTIER

www.azl.de

Großer Zubehörshop mit guter Auswahl. Die Lieferung in Deutschland, Österreich und der Schweiz erfolgt ohne Versandkosten. Die Lieferzeit beträgt zirka ein bis zwei Werktage. Gezahlt wird per Kreditkarte, Nachnahme oder dem Handyzahlungssystem paybox (*www.paybox.de*).

KABELSALAT

www.handy-datenkabel.de

Datenkabel für alle Handytypen werden hier geboten – bei versandkostenfreier Lieferung im Inland. Man bezahlt mit der Kreditkarte, per Nachnahme oder Bankeinzug.

OBERSCHALEN

www.handyfanatic.de

Große Auswahl an originellen und günstigen Oberschalen für verschiedene Geräte. Die Zahlung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck, Überweisung). Die Lieferzeit beträgt bis zu sieben Werktage bei Versandkosten von 5 Mark.

DER GEHÄUSE-SPEZIALIST

www.handyoberschale.de

Einfarbig, transparent oder Airbrush: Im Sortiment dieses Shops findest Du bestimmt ein neues Cover fürs Handy. Geliefert wird ausschließlich per Nachnahme gegen eine Gebühr von 9,90 Mark. Mindestbestellwert ist 29 Mark.

ABSOLUT FON-TASTISCH

www.mobilemania.de

Die ultimative Adresse rund ums Handy: Hier findest Du Gerätetests, Shareware-Downloads und Foren mit Tipps und Tricks zu verschiedenen Handymodellen. Für Fun sorgen Logos und Klingeltöne sowie SMS-Bilder und Sprüche. Eine Linkliste führt zu den Homepages der Handyfirmen.

Die richtigen Webseiten bringen noch mehr Spaß aufs Handy!

Text: Christiane Strobel · Foto: Klaus Börner (1)

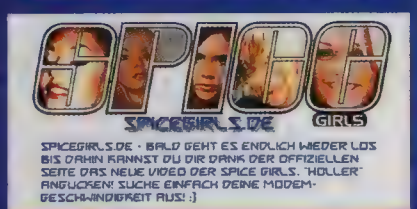
Live your lives on DOBEDO.de

Internet-Charts

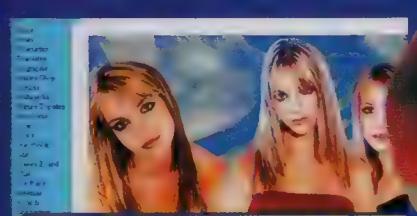
Eure Lieblings-Starseiten

Ihr habt gewählt: Diese Starhomepages findet Ihr am besten. Vielen Dank für die Einsendungen. Für die nächsten Charts suchen wir die Sites, wo Ihr am liebsten chattet. Schreibt uns Euren Favoriten unter dem Stichwort **„Lieblings-Homepage: Chat"**. Was es zu gewinnen gibt, steht im Aktionsstern.

1 www.echt.de
Die fünf Flensburger Jungs sind im Internet Eure klare Nummer 1



2 www.spicegirls.de
Bis jetzt gibt's hier nur einen Link zum neuen Video der Girlie-Band



3 www.britneyworld.de
Britneypower: In Euren Charts erreicht die Pop-Lady Platz 3

4 www.bloodhoundgang.de
Für Fans: Facts und Fotos, Sounds, Lyrics und sogar Gitarrengriffe

5 www.Jenniferlopez.com
Fotos und Neuigkeiten von der angesagten Latino-Schönheit

SCREENFUN AKTION!
Unter allen Einsendern für die Internet-Charts verlosen wir 10 x einen CD-Doppelpack: „BRAVO Blackhits" und „Platin Volume 9". Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Einsendeschluss ist der 27.10.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Grusel-Time!

Am 31. Oktober ist Halloween. Im Web bereitest Du Dich auf das Horrorfest vor.

Wer hätte das gedacht: Die Nacht der Monster und Kürbisgeister hat einen religiösen Ursprung. Halloween kommt von „All Hallows Eve" – der Bezeichnung für die Nacht vor Allerheiligen. Einer irischen Legende zufolge sind an diesem Abend die Seelen der Verstorbenen auf der Suche nach neuen Körpern. Mit Masken und gruseligem Gehabe versuchten die Lebenden, die Toten zu vertreiben. Heute steht der Partyspaß im Vordergrund.

Seiten für schaurige Zeiten

www.geisterparty.com
Kostüm-, Schmink- und Dekotipps für Deine Party

www.halloween-online.de
Vom Kerzenhalter bis zum singenden Skelett: Online-Versand

www.halloween-online.com
Große Linkliste von englischen Seiten zu Knochenmännern & Co.

www.halloween-clipart.com
Jede Menge gruselige Bilder für die eigene Homepage

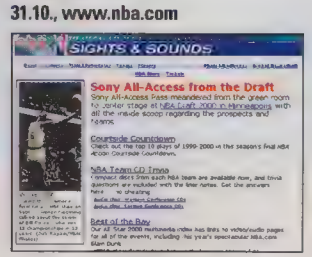
www.pumpkin-carving.com
Englische Anleitung, wie man am besten Kürbisgeister bastelt

TERMINE

Showdown mit Schumi
22.10., www.formel1-net.de

Schumi gegen Häkkinen: Beim großen Preis von Malaysia wird's noch mal richtig spannend. Wer hat beim letzten Rennen der Saison die Nase vorn und wer gewinnt den Weltcup? Eine Streckenvorschau sowie Hintergrundberichte findest Du auf *www.formel1-net.de*

NBA-Start
31.10., www.nba.com



Endlich geht es wieder los: Die amerikanische Basketball-Liga startet in eine neue Saison. Wer immer dicht an den neusten Ergebnissen und Spielerinfos sein möchte, besucht die offizielle Homepage. Tabellen und Meldungen auf Deutsch bringt außerdem *www.basketball.de*

Bon Jovi im Interview
13.11., 20 Uhr, www.docrock.de

Mit ihrem Album „Crush" und dem Song „It's my Life" haben Jon Bon Jovi und seine Band ein Comeback in die Charts geschafft. Im Interview bei der Docrock-Show plaudern die Rock-Oldies aus dem Nähkästchen. Um das Video zu sehen, brauchst Du den Real Player (*www.real.com*)

Text: Christiane Strobel · Fotos: Sipa Press (1), Wojciech (1), ATP München (1), Sven Simon (1)

Queen of Pop

Klatsch, News und echte Facts

Endlich ist die Queen of Pop auf Weltreise: Kommende Tourtermine für Deutschland kannst Du auf ihrer offiziellen Homepage nachlesen. Hier kommt auch Britneys Mom zu Wort und erzählt über das Leben des erfolgreichen Töchterchens. Fans finden jede Menge Fotos, Videos und einen Online-Shop.

www.britneyspears.com

Und sie ist doch mit N'Sync-Sänger Justin zusammen: Homepage-Besucher wissen Bescheid

Da lacht der schöne Walter. Vor kurzem hat der Sonnyboy seinen 24. Geburtstag im Container gefeiert

Container-Quiz-Show

Nur die Harten kommen in den Garten!

Ebru ist in Walter verknallt, aber der will nur labern. Marion darf nicht strippen. Steffi wird immer zickiger und alle lieben Harry. Was passiert als Nächstes? Wer täglich „Big Brother" schaut, hat gute Chancen, beim Quizspiel auf *www.k1010.de* zu gewinnen. Täglich gibt's auf der super mit Flash gestalteten Seite eine Frage. Die Preise reichen vom Fanpaket über eine Digicam bis zum Auto.

www.k1010.de

An vier Tagen kannst Du beim „Viva Winter Fest" neue Snowboards und Ski testen und mit Bayern 3 abtanzen

Es lebe der Winter!

Abfeiern im Schnee beim „Viva Winter Fest"

Vom 16. bis 19. November steigt auf der Zugspitze Deutschlands größtes Schneefest. Das genaue Programm sowie weitere Termine für Snowboard- und Ski-Events findest Du auf der Homepage.

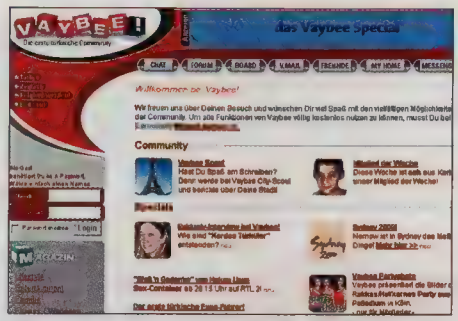
www.vivawinter.de

Nicht nur Döner & Soße

Community für Türken in Deutschland

Wie lebt es sich zwischen zwei Kulturen? Bei Vaybee finden junge Türken einen virtuellen Treffpunkt. Neben einem bunt gemischten Magazin gibt es Foren, Mitgliederhomepages und SMS-Versand.

www.vaybee.de



Wahlweise auf Deutsch oder Türkisch präsentiert sich die neue türkische Community im Internet

Mit der kleinen Kondomfigur Amor musst Du versuchen, alle Spermien in eine Richtung zu lenken

Terminator-Sperminator

Online-Spiel für Samenjäger

Aufklärung mit Funfaktor: Auf *www.condome.de* bekommst Du nicht nur Facts und Antworten zu den Verhüterlis, sondern auch ein Liebeshoroskop und das lustige Geschicklichkeitsspiel „Sperminator".

www.condome.de

Jetzt gibt's was auf's Display! meinlogo.com
...den besten Tan, das beste Logo gibt's jetzt bei meinlogo.com
Gratis-Katalog
Bestell-Hotline 01908-698 83

Gründe ein Forum für Deine Freunde! Dort könnt Ihr privat chatten, Messages hinterlassen und Dateien tauschen.

Dein Club im Web

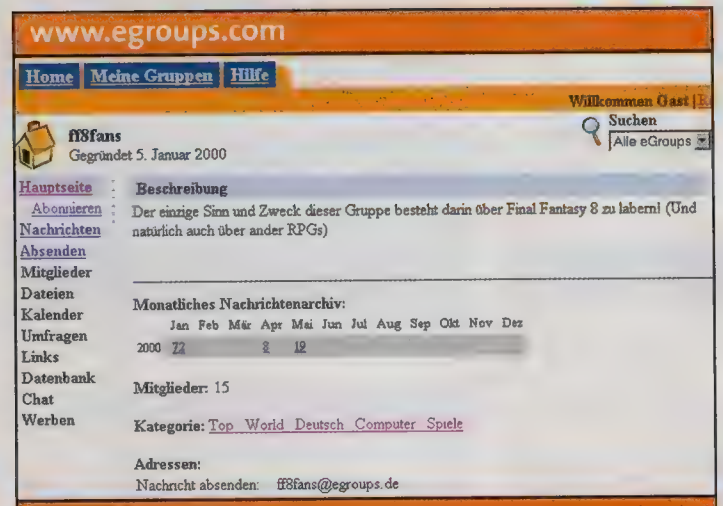
Mit einem E-Mail-Club habt Ihr Euren privaten Treffpunkt

Hast Du im letzten Urlaub Leute kennen gelernt, mit denen Du den Kontakt nicht verlieren willst? Oder suchst Du einen virtuellen Treffpunkt für Deine Netzwerkparty-Kumpels? Ideal dafür sind E-Mail-Clubs im Internet. Solche Clubs kannst Du bei verschiedenen Anbietern kostenlos gründen. Die Anbieter stellen die Technik und die Plattform dafür zur Verfügung. Das enthält in der Regel ein Messageboard, einen Chat, einen Terminkalender und die Möglichkeit, Dateien auszutauschen. Du kannst außerdem Nachrichten an alle Clubmitglieder gleichzeitig schicken oder sie automatisch per E-Mail an Termine erinnern lassen.

Im Gegensatz zu einer privaten Homepage kann in einem E-Mail-Club jedes Mitglied Dateien in das Forum hochladen. Das bietet sich zum Beispiel an, wenn man Freunden gemeinsame Urlaubsfotos zeigen will. Außerdem ist ein solcher Club ohne Programmierkenntnisse schnell und problemlos eingerichtet.

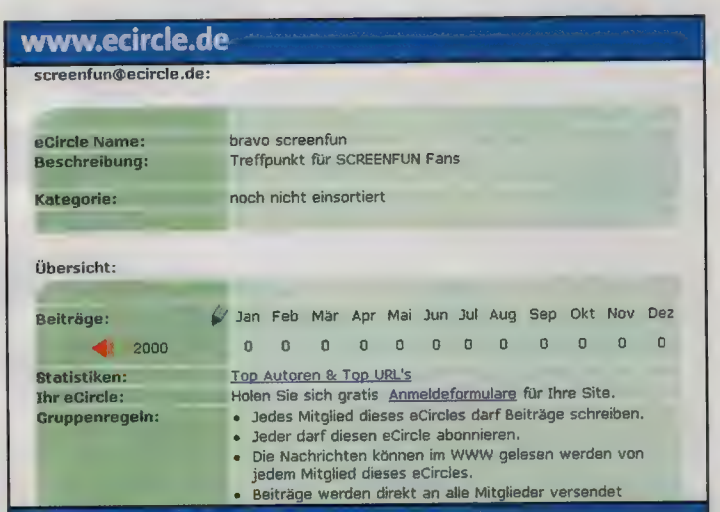
Surf dazu auf die Homepage eines Anbieters wie etwa *www.egroups.de* und registriere Dich. Denk Dir einen Namen für Deinen Club aus sowie eine Kurzbeschreibung. Eine neue Gruppe kann öffentlich sein, sodass andere Besucher der Site den Namen des Clubs sehen und beitreten können. Wer ein rein privates Forum will, lässt den Titel einfach nicht in die allgemeine Liste eintragen. Als Verwalter der Gruppe entscheidest Du, wer Mitglied werden darf. Diese Leute lädst Du per E-Mail ein – und schon könnt Ihr Euch ungestört treffen.

www.egroups.com



Vielseitig und einfach zu bedienen ist der Service von eGroups. Jedes Forum hat ein Messageboard, einen Uploadbereich mit 20 MB Speicherplatz, Kalender und Chat. Als Zusatzfunktion kannst Du Dir anzeigen lassen, welche Mitglieder online sind

www.ecircle.de

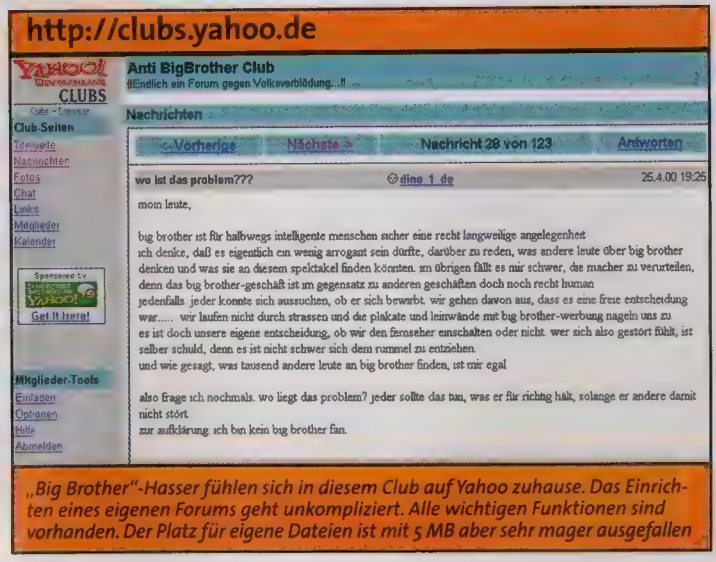


Die Anmeldung bei eCircle erfolgt durch eine Bestätigungs-E-Mail und das kann ein paar Minuten dauern. Unter den Funktionen fehlt ein Chat. Das Hauptgewicht liegt auf der Verwaltung von Mailinglisten. Für Dateien gibt's 20 MB Speicherplatz

http://communities.msn.de

Beim Microsoft Network heißen Clubs Communities und bieten alle Standardfunktionen. Lästig ist, dass Du für Foto-Upload und Chat Zusatztools downloaden musst. Dafür gibt's im Upload-Bereich satte 30 MB Speicher

http://clubs.yahoo.de



„Big Brother"-Hasser fühlen sich in diesem Club auf Yahoo zuhause. Das Einrichten eines eigenen Forums geht unkompliziert. Alle wichtigen Funktionen sind vorhanden. Der Platz für eigene Dateien ist mit 5 MB aber sehr mager ausgefallen

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel (1)

www.uboot.com
uboot
EIN UBOOT WIRD KOMMEN UND UNS ALLE RETTEN
U better be inside

SAMUEL L. JACKSON

SHAFT

NOCH FRAGEN?

Die Galionsfigur des schwarzen 70er-Jahre-Actionkinos ist wieder da – mit Samuel L. Jackson als Antwort auf James Bond!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Gewinnt das Zubehör zum „Shaft"-Kult: Wir verlosen 3 Pakete mit je einmal dem Film-Soundtrack und einem T-Shirt. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

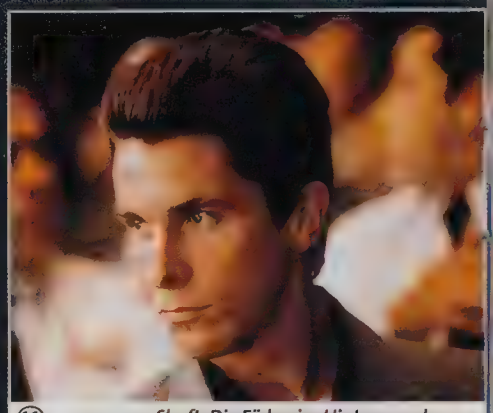
① *Zwei Männer, ein Gefühl: Hass! Detective Shaft (l.) muss mit ansehen, wie der Killer Walter Wade (M.)...*

⑤ *...schwebt in Lebensgefahr – wird Shaft sie im Ernstfall beschützen können? Während eines dramatischen Polizeieinsatzes...*

⑧ *...mimt in der Neuauflage Shafts Onkel. Beide eint die Vorliebe für...*

⑨ *...kühle Getränke und sexy Ladys. Die Leibesvisitation...*

⑩ *...wird jedoch empfindlich gestört: Das Netz aus Killern und korrupten Bullen legt sich immer...*



⑪ *...enger um Shaft. Die Fäden im Hintergrund zieht natürlich sein stinkfeiner Todfeind Wade*

② ...gegen Kaution freigelassen wird – und türmt. Zwei Jahre später: Drug-Lord Hernandez (l.)...

③ ...und seine Gang werden vom Elite-Cop unter Druck gesetzt. Denn sie wissen, wo sich Wade seit...

④ ...seiner Rückkehr aus dem Exil aufhält. Diane (r.), die einzige Zeugin des feigen Mordes...

⑥ ...stürmt ein Überfallkommando in die Wohnung eines Drogendealers – und wird von einem Bewohner der...

⑦ ...anderen Straßenseite angepöbelt. – Historisches Treffen: Original-„Shaft" Richard Roundtree (l.)...

Die Facts rund um den „Shaft"-Kult

Isaac Hayes hat die geniale Filmmusik komponiert

Die Filme

Shaft – das Original (1971)

Der Originalfilm unter der Regie von Gordon Parks kam 1971 in die Kinos und war eine Sensation. Noch nie zuvor hatte das Publikum einen afro-amerikanischen Helden gesehen, der so tough, so sexy und so cool war wie Detective John Shaft (Richard Roundtree, Foto). Ein Genre-Klassiker!

Die Schauspieler

Richard Roundtree

In 67 Spielfilmen und 25 TV-Produktionen war der 56-jährige Schauspieler bisher zu sehen. Sein Welterfolg bleibt bis heute „Shaft".

Samuel L. Jackson

Für ihn kam der Durchbruch mit der Rolle des philosophierenden Killers in „Pulp Fiction". Ähnlich perfekt: sein „Shaft"-Auftritt.

Die Soundtracks

Shaft 1971

Für die Filmmusik zum Original-„Shaft" bekam Soundmeister Isaac Hayes einen Oscar, einen Golden Globe und zwei Grammys.

Shaft 2000

Die Titelmelodie zum aktuellen „Shaft"-Film stammt wiederum von Isaac Hayes. Weitere Künstler: R. Kelly und Angie Stone

Liebesgrüße (1972)

Nach dem Tod eines Freundes gerät Shaft in einen blutigen Bandenkrieg. Wie sich herausstellt, war sein Kumpel in illegale Geschäfte verstrickt.

Shaft in Africa (1973)

Auch ein Super-Cop braucht mal 'ne Pause. Doch die Schmusestunde ist getrübt, weil Shaft (l.) einen Menschenhändler-Ring sprengen muss.

Diamond Shaft (1975)

Etwas verschlungene, aber recht amüsante Story, die den Detective nach Israel lockt. Dort befinden sich angeblich sündteure Klunker, natürlich geklaut.

Anfang der 70er Jahre wurde die schwarze Antwort auf James Bond geboren. Sein Name war Shaft, John Shaft. **Mit ihm entstand ein neues Genre: die so genannten Blaxploitation-Filme. Das sind klassische Actionfilme, in denen es um böse Buben, Korruption und Rassismus geht – und deren Held in den meisten Fällen Superbulle John Shaft ist.**

30 Jahre später tritt nun Samuel L. Jackson in die Fußstapfen des superlässigen Gesetzeshüters und kann mit seiner souveränen Ausstrahlung und seiner patentierten Coolness die „badass"-Attitüde des Original-Shafts noch übertreffen. **Unter der Regie des afro-amerikanischen Filmemachers John Singleton („Boyz 'N The Hood") verhaftet Shaft den reichen Schnösel Walter Wade Jr. (Christian Bale in diabolischer „American Psycho"-Art) mit Blut an den Händen.** Dessen Opfer ist ein Schwarzer. Doch Wade kommt frei und flieht in die Schweiz. Zwei Jahre später kehrt er zurück. Startschuss für einen Rachefeldzug Shafts, der sich bei der Suche nach einer untergetauchten Belastungszeugin auch von korrupten Kollegen und einer brutalen Drogendealer-Gang nicht aufhalten lässt.

Trotz zeitgemäßer Zusätze hat „Shaft – Noch Fragen?" nicht viel vom einstigen Blaxploitation-Appeal eingebüßt. Wohltuend auch, dass die Story mehr von ihren Figuren als von ausgefallenen Actionsequenzen vorangetrieben wird. Die Besetzungsliste ist erstklassig: Toni Collette („The Sixth Sense") agiert überzeugend als Zeugin Diane, während Jeffrey Wright den exzentrischen Drug-Lord Hernandez gibt. Doch wie zu erwarten, zieht Shaft die volle Aufmerksamkeit auf sich: **Mit Kaltschnäuzigkeit, Ladykiller-Charme und lässigem Humor stilisiert sich Samuel L. Jackson zum ultracoolen Großstadt-Helden.** Noch Fragen?

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (6)

Action 3 · Spannung 2 · Humor 2

Shaft – Noch Fragen?

Action-Kriminalfilm/USA

Start: 26.10. | ab 16 Jahre

www.shaft-themovie.com/

Darsteller: Samuel L. Jackson, Christian Bale, Jeffrey Wright, Toni Collette

Mit Glatze und Designer-Ledermantel auf Mörderjagd: Samuel L. Jackson als kultiger Held

2

+ Neu in BRAVO + Neu in BRAVO + Neu in BRAVO +

BRAVO

Networld

Computer
Internet
Games
Handy & Co.

Der volle Service!

Nur in BRAVO

+ Neu in BRAVO + Neu in BRAVO + Neu in BRAVO +

Zielsicheres Kaffee eingießen gehört bei Betty zum Standardrepertoire

Nurse Betty

Serviermädchen flüchtet in die Fantasiewelt einer Fernsehserie – und erlebt filmreife Abenteuer. Herrlich skurril!

Zartbesaitete halten Neil LaBute für einen Zyniker und Frauenverächter. Das hat der Autor und Regisseur nicht auf sich sitzen lassen. Denn jetzt überrascht er mit einer wahrlich verrückten Komödie, in der Renée Zellweger („Ich, beide und sie") als naive Kellnerin Betty die Realität mit der glitzernden Scheinwelt einer Ärzte-Soap vertauscht. Dennoch durchtränkt LaBute den turbulenten Spaß mit bissigen Untertönen und einer deftigen Portion Tarantino-Härte.

Betty lebt für die TV-Serie „A Reason To Love". In deren Mittelpunkt steht Stardoktor David Ravell (Greg Kinnear). Als Bettys Gatte Del sich mit Gangstern anlegt und umgebracht wird, flüchtet die Schockierte ganz in die Fantasiewelt ihrer Seifenoper. Im festen Glauben, Ravells Geliebte zu sein, fährt sie nach L.A., um dem verdutzten Serienstar in die Arme zu fallen. An ihren Fersen kleben: Dels Killer (Morgan Freeman und Chris Rock).

Wie eine ganz normale Person im Fernsehwahn Illusion mit Realität verwechselt, weiß „Nurse Betty" zu grotesken und dennoch plausiblen Situationen zu steigern. Augenzwinkernd zieht LaBute über die heuchlerische Medienwelt her, die Betty mit ihrem Kleinmädchen-Charme aus den Angeln hebt. Besser als jede Soap!

Text: Thorsten Krüger

Action 3 | Spannung 3 | Humor 1

Nurse Betty

Thriller-Komödie/USA

Start: 26.10. | ab 12 Jahre beantr.

www.nursebetty.de

Darsteller: Renée Zellweger, Morgan Freeman, Chris Rock, Greg Kinnear

Reichlich turbulente Medien-Satire mit Herz – die „Truman Show" für Serienliebhaber

2

1 Wäre er nur echt... Betty (l.) freut sich königlich über ihr Geburtstagsgeschenk

2 Mit ihren Spezialfähigkeiten als TV-geschulte Krankenschwester rettet sie das Leben eines...

3 ...Unfallopfers. Aus Dank kriegt Betty einen echten Klinik-Job

4 Rosa (r.) hält die neue Mitbewohnerin zwar für eine Spinnerin, hilft ihr aber dennoch, ihren Traummann...

5 ...zu finden – bis sie ihm endlich gegenübersteht. Doch Serienarzt Dr. Ravell (l.) ist natürlich nur ein Schauspieler. Ein Schock für Betty!

6 Rote Rosen vom TV-Doc sollen die Todunglückliche trösten...

7 ...auf deren Spur zwei sehr reale Killer sind (Chris Rock, M. und Morgan Freeman, l.). Sie halten Betty für...

8 ...eine Diebin. Die weiß sich aber zu schützen: Erst gebietet sie Charlie (r.) Einhalt – und...

9 ...quittiert dann die Blumen mit einem entwaffnenden Lächeln. Schlichtweg filmreif!

Sex oder stirb

Seit der Ermordung zweier Mitschüler kriegt Jody kein Auge mehr zu

Ein Serienkiller wetzt die Klinge. Seine Opfer sind männliche und weibliche Jungfrauen... Megaspannender Horror-Schocker, der kaum durch Ironie auflockert.

① *Da hilft auch kein Geschrei: Stacy muss die grausige Ermordung ihres Freundes mitansehen, bevor sie selbst...*

Um Schlitzerfilme auch für weniger nervenstarke Kinogänger reizvoll zu machen, würzen Regisseure wie Wes Craven („Scream"-Trilogie) ihre Filme mit ironisch-witzigen Genre-Zitaten – denn nichts ist befreiender als der Lacher nach dem Schock. Der australische Filmemacher Geoffrey Wright hat mir derlei Rücksichtnahme aber rein gar nichts am Hut: **Sein US-Debüt „Sex oder stirb" spielt mit den Regeln des Horror-Genres, ohne sich jedoch über sie lustig zu machen.** Der Schocker um einen schlitzenden Psychokiller presst einen vielmehr mit voller Wucht in den Kinosessel.

Ort des blutigen Geschehens ist Cherry Falls, eine verschnarchte Kleinstadt, in der jeder jeden kennt. So versetzt die Ermordung zweier Jugendlicher auch alle Ansässigen in Angst und Schrecken. Als Sheriff Marken (Michael Biehn) erkennt, dass der Klinge des Verrückten nur Jungfrauen zum Opfer fallen, ist die Panik perfekt. Auch Marken ist besorgt: Seine Tochter Jody (grandios: Brittany Murphy) zählt zu den potenziellen Opfern des Killers.

Alle Achtung, derart intensive Herzattacken-Spannung war schon lange nicht mehr im Kino zu sehen. Diesen Thrill bezieht der Film ebenso aus der Jagd nach dem „Virgin Killer" wie aus der überraschenden Entwicklung der Geschichte. Wir haben Euch gewarnt...

Text: Rainer Fellmann

Action 2 | Spannung 1 | Anspruch 3

Sex oder stirb

Horror-Thriller/USA

Start: 26.10. | ab 16 Jahre beantr.

www.sexoderstirb.de

Darsteller: Brittany Murphy, Michael Biehn, D.J. Qualls, Gabriel Mann, Jay Mohr

Regisseur Wright stellt die Regeln des Horror-Genres auf den Kopf. Ein echter Schocker! **1**

② *...das Zeitliche segnet. Nach diesem Doppelmord herrscht blankes Entsetzen bei Jody (l.) und Sandy*

③ *Lehrer Marliston (stehend) reagiert auf Verbrechen mit eigenwilligen Beruhigungsmethoden*

④ *Bei seinen Ermittlungen stößt Sheriff Marken (r.) auf ein...*

⑤ *...leer stehendes Haus, dessen einstige Bewohnerin vor Jahren...*

⑥ *...vergewaltigt wurde. Kenny (r.) bemüht sich intensiv, Jody zu beruhigen, aber deren Gedanken sind trotz Streicheleinheiten beim „Virgin Killer". Handelt es sich um einen Rachefeldzug?*

⑦ *Die verängstigte Schülerin ermittelt auf eigene Faust, aber...*

⑧ *...das hätte sie besser nicht tun sollen – ihr rechtschaffener Vater steckt knietief...*

⑨ *...drin im mörderischen Sumpf. In seiner Verzweiflung ist der Cop zum Äußersten bereit...*

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Play with Style!

FREESTYLER BOARD™

Megacooler Untersatz
für alle
Boarding-Games

360modena® RACING WHEEL

360 Modena® :
Die Wahl der Sieger

SHOCK 2

RADIO FREQUENCY CONTROLLER

Fesselspiele sind out

Für
PlayStation®
PlayStation® 2 *und*
PlayStation® one

© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster, is a registered trademark of Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari IDEA. FreeStyler Board™ is a trademark of Guillemot Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. All other nationally and internationally recognized trademarks and brand names are hereby acknowledged. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

Die wichtigsten Filme des Monats

SCREENFUN AKTION!

Zum aktuellen „X-Men"-Film gewinnen 5 Glückspilze je 1 Mega-Fanpaket mit T-Shirt, Comic, Playstation-Spiel und Video-Edition! Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wie man ihn kennt und liebt: Mit vollem Körpereinsatz stürzt sich Jackie Chan in sein neues Abenteuer

Shanghai Noon

Wenn der Osten auf den Wilden Westen trifft, ist Martial-Arts-Star Jackie Chan garantiert nicht weit.

Nachdem die chinesische Prinzessin Pei Pei (Lucy Liu, Giftgurke aus der TV-Serie „Ally McBeal") im Wilden Westen von Bösewicht Lo Fong (Roger Yuan) entführt wurde, macht sich Leibwächter Chon Wang (Jackie Chan) auf den Weg, um sie zu befreien. Bei einem Zugüberfall gesellt sich der gutmütige Outlaw Roy (muss man sich merken: Owen Wilson) zu ihm, und fortan müssen sie gegen Kopfgeldjäger, Indianer und verräterische Landsleute bestehen.

In Tom Deys höchst vergnüglicher Kung-Fu-Western-Mixtur bekommt Jackie Chan wiederholt Gelegenheit, seine furiose Kampfkunst unter Beweis zu stellen – Hufeisen und Elchgeweih kommen artistisch-akrobatisch zum Einsatz. Zudem steht ihm mit dem hemdsärmeligen Owen Wilson jemand zur Seite, der eine noch bessere Figur abgibt als Chris Tucker, Chans Partner aus „Rush Hour". Freut Euch!

Nach 'ner halben Flasche Whiskey findet Chon Wang (Jackie Chan, r.) den Wilden Westen ganz...

...prima. Aber sein Auftrag, die entführte Prinzessin Pei Pei (Lucy Liu, 2. v.l.) zu befreien, holt ihn schnell...

...wieder ein. Die Schöne wartet auf ihren Retter

Action 2 | Spannung 3 | Humor 2

Shanghai Noon
Action-Komödie/USA

Start: 19.10.
ab 12 Jahre

www.constantinfilm.de

Rüpelige Cowboys, feindliche Indianer und verräterische Chinesen auf Kung-Fu-Kriegsfuß

2

KINO TOP 5

1 U-571
MIT MATTHEW MCCONAUGHEY
Flaues Flutenspektakel vor dem Hintergrund des 2. Weltkrieges.

2 X-Men – Der Film
MIT PATRICK STEWART
Machtige Mutanten im Clinch mit der Menschheit. Kultig und smart

3 Road Trip
MIT TOM GREEN
Sex on tape bringt Ärger, wenn man selbst der Hauptdarsteller ist

4 Coyote Ugly
MIT PIPER PERABO
Kesses Vorstadt-Girl startet seine Popkarriere in einem Nachtclub

5 Chicken Run
MIT ALLEGESCHEUCHTEN HÜHNERN
Hennen rennen ihrem Schicksal als Frikassee davon. Köstlich.

O Brother, Where Art Thou?

Schrill: Clooney auf der Flucht.

Die Coen-Brüder („Fargo"), bekannt für ihren schrägen Humor, haben als Inspirationsquelle für ihre haarsträubende Ausbrecher-Komödie ein klassisches literarisches Meisterwerk geplündert: die „Odyssee" des Dichters Homer. Warum auch nicht, schließlich geht es auch hier um Flucht, Umherirren und die Sehnsucht nach Heimkehr.

Also führt nun George Clooney („Der Sturm") als Ulysses Everett McGill eine Dreierbande von Kettensträflingen an, die um 1930 durch

Nach dem Ausbruch treffen Clooney (r.)...

Mississippi streunen... George Clooney, John Turturro und Tim Blake Nelson grimassieren, stammeln und johlen, dass es eine Freude ist und zugleich eine Verbeugung vor den großen Spaßmachern des alten Hollywood-Kinos. Derart intelligenten Klamauk kriegen eben nur die Coens hin.

...und seine Kumpels auf den wilden George

Action 2 | Spannung 3 | Humor 1

O Brother, Where Art Thou?
Komödie/USA

Start: 19.10.
ab 12 Jahre beantr.

www.obrother.go.com

Weltliteratur als Vorlage für eine Ausbrecher-Komödie? Für die Coen-Brüder kein Problem

1

Rules – Sekunden der Entscheidung

Der Krieg und seine Folgen...

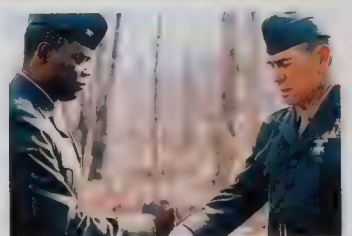
Während eines Militäreinsatzes im Jemen, bei dem die US-Botschaft evakuiert werden muss, lässt Colonel Childers (Samuel L. Jackson) auf Demonstranten schießen, nachdem diese das Feuer eröffneten. 100 Tote sind das Resultat – und Childers soll dafür verantwortlich gemacht werden.

Mit Unterstützung seines alten Weggefährten Colonel Hodges (Tommy Lee Jones) verteidigt der Vollblut-Soldat den umstrittenen Einsatz vor dem Militärgericht. Doch den hohen

Eine Evakuierungsmission unter der...

Herren geht es offensichtlich überhaupt nicht um Gerechtigkeit...

Mit einem routinierten Militärdrama im Stil von „Eine Frage der Ehre" meldet sich Regiealtmeister William Friedkin zurück. Was trotz Darsteller-Qualitäten nervt, ist der allzu zackige Hab-Acht-Ton des Films.



...Leitung von Col. Childers (l.) endet blutig

Action 3 | Spannung 2 | Anspruch 3

Rules – Sekunden der...
Militärdrama/USA

Start: 19.10.
ab 16 Jahre

www.rulesmovie.com/

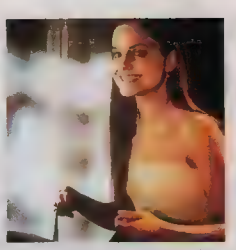
Auch nach diesem Film ist der Ehrenkodex von Soldaten für Zivilisten schwer verständlich

3

Loser – Auch Verlierer haben Glück

Leben und lieben in New York.

Landei Paul verknallt sich in...


...Großstadt-Babe Dora, aber...

...die liebt ihren Professor

Paul (Jason Biggs) fühlt sich wie der von Sting besungene Fremde in New York, als er in der Metropole mit seinem Studium beginnt. Auf dem Campus gilt das gutmütige Landei fortan als Loser – ebenso wie Dora (Mena Suvari), die sich ihr Studiengeld in einer Animierbar verdient. Und so passt es auch perfekt ins Bild, dass sich die zwei durch einen spektakulären Treppensturz kennen lernen, den der ungeschickte Zeitgenosse natürlich nicht inszeniert hat. An romantische Zweisamkeit ist dennoch nicht zu denken, dafür sorgt schon Doras unglückliche Beziehung zu Professor Alcott (wunderbar fies: Greg Kinnear).

Trotz der beiden „American Pie"-Stars kommt die pointenarme High-School-Komödie von Amy Heckerling nie so recht in Schwung. Sehr schade.

Action | Spannung | Humor

Loser – Auch Verlierer...
Komödie/USA

Start: 26.10.
ab 12 Jahre beantr.

www.loser-der-film.de

Die Landei-trifft-Großstadtgöre-Story ist trotz „American Pie"-Stars leider etwas lahm

3

Tödliche Gerüchte

Drei Studenten fallen ihrem eigenen Tratsch zum Opfer.

Flirt ohne Folgen? Naomi (l.) beteuert ihre...

... Keuschheit. Travis (l.) sagt das Gegenteil

Nichts killt den guten Ruf so wirkungsvoll wie eine geschickt gestreute Lüge. So denken jedenfalls die Studenten Derrick (James Marsden), Cathy (Lena Headey) und Travis (Norman Reedus), als sie herumerzählen, die keusche Naomi (Kate Hudson) habe doch mit ihrem Freund geschlafen.

Das Gerücht verbreitet sich rasant, schlägt Wellen – und plötzlich ist nicht nur von Vergewaltigung die Rede, sondern auch von Derrick, der mit Naomi wohl noch eine alte Rechnung zu begleichen hat... In seinem smarten Filmdebüt gelingt es Regisseur Davis Guggenheim, aus der Idee des zur Katastrophe führenden Tratsches prickelnde Wendungen herauszukitzeln – und die größten Klatschmäuler schließlich selbst zum breitgetretenen Thema zu machen. Autsch!

Action | Spannung | Humor

Tödliche Gerüchte
Thriller/USA

Start: 26.10.
ab 12 Jahre beantr.

www.wb-gossip.com

Schon erstaunlich, welche mörderische Eigendynamik ein Gerücht entwickeln kann...

2

Girls United

Kämpferische Cheerleader tanzen um die Meisterschaft.

Streithähne: Isis (r.) kann Torrance nicht...

leiden. Dafür ist Cliff (r.) schwer begeistert

Cheerleader, das sind jene Mädels am Spielfeldrand, die ihre Sportteams mit Tanzeinlagen und Sprechchören zu Höchstleistungen anstacheln. Oder aber man sieht sie, wie es eine der Figuren im Film beschreibt, als „Tänzerinnen, die verblödet sind". Dieses althergebrachte Vorurteil trifft auch auf Torrance (Kirsten Dunst) zu, die alle Mühe hat, sich als Captain ihres Cheer-Squads zu behaupten.

Noch mehr Kopfschmerzen bereitet der Vorstadt-Blondine allerdings die Vorentscheidung zur Meisterschaft. Ihre Vorgängerin hat nämlich das Tanzprogramm geklaut...

Für den Fahrtwind im toll choreografierten Streifen sorgen Eliza Dushku als hippe Großstadtpflanze Missy und Gabrielle Union als kratzbürstiges Cheerleader-Oberhaupt Isis.

Action | Spannung | Humor

Girls United
Komödie/USA

Start: 9.11.
ab 6 Jahre beantr.

www.bringitonmovie.com

Selbst die größten Sport- und Tanzmuffel dürfte es bei diesen Tanzeinlagen durchzucken

2

Whipped!

Traumfrau Amanda Peet gibt Machos kräftig auf die Mütze.

Jetzt küss mich endlich! Mia (l.) krallt sich...

...ohne Umschweife die Kerle ihrer Begierde

Wenn die Playboys Brad (Brian Van Holt), Eric (Judah Domke) und Zeke (Zorie Barber) losziehen, um Frauen aufzureißen, dann immer nur für eine Woche. Doch plötzlich gerät das selbstgefällige Trio an Mia (sehr sexy: Amanda Peet), die den Spieß umdreht, indem sie mit allen dreien in die Kiste hüpft. Da die Machos aber keineswegs so gut einstecken wie austeilen können, entbrennt bald ein Wettkampf voller Emotionen um die selbstbewusste Powerfrau.

Geld und Zeit waren so knapp, dass Regiedebütant Peter M. Cohen bei seinem deftigen Geschlechterkampf fix zur Sache kommen musste. Dem spontanen und herrlich geschmacklosen Hormonspaß ist das bestens bekommen. Ein Schlag auf die Zwölf für alle aufgeblähten Macho-Typen.

Action | Spannung | Humor

Whipped!
Komödie/USA

Start: 9.11.
ab 12 Jahre beantr.

www.whipped.de

Jungs, haltet die Hosen fest, denn Mia nimmt sich einfach, was sie will. Recht hat sie!

2

Text: Rainer Fellmann, Renée Wieder · Fotos: Bauer, L.A. (3), Cinetext (1)/I.P.A./MPA-STILLS

FILM-NEWS

Neben den allzeit beliebten Action-Produktionen sind Musicalfilme im Kommen. Nicht Ginger & Fred werden Euch auf der Nase rumtanzen, sondern Gwyneth Paltrow & Ewan McGregor...

Im Duett mit Gwyneth Paltrow

www.upcomingmovies.com/duets.htm

Seit „Shakespeare in Love" steht ihr schauspielerisches Können fest – wer aber hätte vermutet, dass Gwyneth Paltrow auch noch hervorragend singen und tanzen kann?! In ihrem neuesten Film „Duets" trällert die Oscarpreisträgerin nämlich Karaoke-Nummern mit den Pop-Profis Babyface und Huey Lewis. Single folgt.

In Paris mit Nicole Kidman

www.upcomingmovies.com/moulinrouge.htm

Regisseur Baz Luhrmann („Romeo und Julia") frönt weiterhin seinem Faible für klassische Stoffe. In der Neuverfilmung von „Moulin Rouge" glänzen die Besten aus Film und Musik: Ewan McGregor, Nicole Kidman und Fatboy Slim, der den legendären French Can-Can zeitgemäß aufpoliert hat.

Der doppelte Schwarzenegger

www.repet.com/

Damit die Zeit bis „Terminator 3" nicht so lang wird, hat der steirische Actionheld noch einen Streifen vorgezogen: In „The 6th Day" (Start: 14.12.) muss Arnie mal wieder gegen das Böse kämpfen, aber vor allem gegen sich selbst. Denn Gentorscher haben den Muskelmann geklont und bei seiner eigenen Familie eingeschleust.

Im Clinch mit Brad Pitt

www.snatch-themovie.com/

Als hätte er im „Fight Club" nicht schon genug auf die Glocke gekriegt, steigt Brad Pitt für seinen neuen Knaller „Schweine und Diamanten" (Start: 1.2.2001) erneut in den Ring: Pitt mimt einen irischen Zigeuner, der sich durch die englische Unterwelt boxt. Wenn er zuschlägt, sind alle Unklarheiten definitiv beseitigt... Aua!

Maßarbeit für Pierce Brosnan

www.

Als Geheimagent Ihrer Majestät lässt Pierce Brosnan seine edlen Anzüge natürlich maßschneidern. Im John-le-Carré-Thriller „Der Schneider von Panama" erhält der smarte Darsteller von seinem Nadel-und-Faden-Schwinger auch noch Spionage-Informationen. Wie praktisch.

Die wichtigsten Videos im Oktober/November

DVDs

Toy Story 2

Animation · ab 0 Jahre · ab Anfang November

Eben noch heftig beim Daddeln, fällt Woody (l.) kurz darauf in die Hände eines geldgierigen Spielzeughändlers. Doch Buzz (r.) leitet sofort eine Rettungsaktion ein. Viel mehr Spaß als dieses pfiffige Action-Spektakel kann ein Film kaum machen! 1

Haunted Hill

Horror · ab 16 Jahre · ab Anfang November

Die Gäste von Vergnügungspark-Tycoon Steve Price II. erhalten eine Million, wenn sie die Nacht in einem schaurigen Schloss überleben. Grimmige Neuverfilmung des Gruselklassikers „House on Haunted Hill". Einfach teuflisch gut. 1

Keine halben Sachen

Komödie · ab 16 Jahre · ab Anfang November

Als Auftragskiller Jimmy „Die Tulpe" Tudeski mischt Macho-Man Bruce Willis (l.) einen mieligen Vorort auf. Überdrehter Killer-Klamauk, der hemmungslos alle möglichen Genre-Klischees ausbeutet. Ziemlich absurd und dabei extrem spaßig. 2

VIDEO TOP 5 VERLEIH

1. The Green Mile – MIT TOM HANKS
2. Three Kings – MIT GEORGE CLOONEY
3. The Beach – MIT LEONARDO DICAPRIO
4. Anatomie – MIT FRANKA POTENTE
5. Lake Placid – MIT BRIDGET FONDA

Neu im Verleih

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ganz schön krass und shocking sind auch die Gewinne, die Ihr mit etwas Glück bald besitzen könnt: 1 G-Shock-Uhr und 1 x der Soundtrack zum Gänsehaut-Klassiker „Der weiße Hai". Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Guck mal, wer da lauscht: Erkan (r.) und Stefan greifen zu voll krassen Mitteln – der Geheimdienst macht nämlich Stress...

Erkan & Stefan

Klamotte · ab 6 Jahre · ab Anfang November

BND, CIA und ein Hamburger Nachrichtenmagazin sind hinter einem Tonband mit den letzten Worten des toten Politikers Uwe Barschel her. Die Kassette gerät in die Handtasche der Verlegerstochter Nina (Alexandra Neldel), die das Teil für ihren Japanisch-Kurs hält und damit nach München reist. Dort sollen ausgerechnet Erkan und Stefan als Bodyguards eventuelle Katastrophen verhindern... Das tollpatschige Blödelbarden-Duo schlägt sich in seinem ersten Kinoauftritt mit gewohnt krasser Schnauze durch eine schräge Nonsens-Thriller-Handlung. Hochgradig witzig! 2

Jetz' ma locker, hey: Das döselige Chaos-Duo versucht sich als lässige Bodyguards

Ein ganz gewöhnlicher Dieb

Komödie · ab 16 Jahre · ab Mitte Oktober

Respektlos spielt Michael Lynch (Mitte) mit der Polizei Katz und Maus und legt sich sogar mit der IRA an. Kevin Spacey („American Beauty") brilliert in der Rolle des irischen Neuzeit-Robin-Hood durch reichlich Witz und Durchtriebenheit. 2

Magnolia

Drama · ab 12 Jahre · ab Ende Oktober

Drei Stunden dauert diese furiose Odyssee durch ein Gestrüpp von Emotionen. Im Zentrum des Films steht ein todkranker TV-Magnat, der noch einmal seinen verlorenen Sohn (Tom Cruise, Foto) sehen will. Fesselnd, fordernd, faszinierend. 1

Rent-A-Man

Komödie · ab 12 Jahre · ab Ende Oktober

Deuce Bigalow verdient seinen Lebensunterhalt als Aquariums-Reiniger – bis er checkt, dass Gigolos den weitaus besseren Schnitt machen. Comedy-Star Rob Schneider fährt komprimierte 165 Zentimenter Erotik auf. Ein derber Spaß! 2

Neu im Verkauf

Galaxy Quest

Sci-Fi · ab 12 Jahre · ab Mitte Oktober

Was für ein Trauerspiel: Die Stars der ehemals erfolgreichen Sci-Fi-Serie „Galaxy Quest" halten sich mit Tingeltouren über Wasser. Zu dumm, dass Außerirdische sie für echte All-Helden halten... Schrille, pointenreiche Sci-Fi-Parodie. 1

James-Bond-Collection

Action · ab 16 Jahre · ab Ende Oktober

Ein Bond ist nicht genug! Deshalb gibt es jetzt alle 007-Abenteuer – mit Ausnahme des letzten – zusammengefasst in einer technisch überarbeiteten Collection. Der Preis für die 18 Videos liegt bei zirka 360 Mark. Klasse Geschenkidee! 2

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Zeichentrick · ab 16 Jhr. · ab Anfang November

Nachdem ihr idyllischer Planet Eden zerstört wurde, hat die knackige Pilotentochter Julie (l.) nur ein Ziel im Visier: Rache! Lüsterne Machos, verführerische Amazonen und harte musikalische Töne setzen hier die Akzente. Knalliger Trash. 2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (5) · Charts: MediaControl

DER VERKEHRS GIGANT

Verkehrssünder ?

JoWooD Productions

JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria

DYNAMIC SYSTEMS

PlayStation

Cartoon-Fieber

Prinzessin, Magierin und Actionfigur: Sailor Moon mit dem Zauberstein, einem Diamanten

Läuft wieder

Die Heldin mit der Hasen-Frisur, den undichten Tränendrüsen und dem Zauberstein ist zurück.

SAMSTAGS
9.30 SAT.1
SAILOR MOON
SHOWVIEW: 980-4-351 (21.10.)

Namen hat sie mehr als genug. Normalerweise ist diese zarte Blondine das tollpatschige und etwas weinerliche Schulmädchen Bunny Sukino, das grundsätzlich zu spät zum verhassten Matheunterricht kommt. Aber mithilfe des Zaubersteins, den ihr die sprechende Katze Luna geschenkt hat, verwandelt sich der Teenager in die mit magischen Kräften ausgerüstete Sailor Moon, in eine Mondprinzessin und in die sagenumwobene Königin Serenity. **Als Superheldin kämpft Sailor Moon, gemeinsam mit Freundinnen wie Sailor Mars, Sailor Jupiter und Sailor Venus, mutig gegen alles Böse im Universum.**

Seit der Zeichentrick-Kult, der seine Wurzeln in den japanischen Manga-Fantasy-Comics hat, sich über die ganze Welt ausbreitete, können Millionen Fans nicht mehr ohne die Abenteuer von Sailor Moon leben. Da neue Folgen noch nicht in Sicht sind, zeigt Sat.1 noch einmal die ersten beiden Staffeln. Für Fans ein willkommenes Wiedersehen und für Neueinsteiger die Chance, alles über die „Geburt" von Sailor Moon zu erfahren, die wie jedes normale Mädchen ist – und gleichzeitig so, wie jedes Mädchen gern wäre.

Sailor Moon
Steckbrief

Ihr richtiger Name ist Bunny Sukino, benannt nach einer alten japanischen Legende. Übersetzt bedeutet der Name so viel wie „Hase auf dem Mond".

In der Schule ist sie nicht gerade eine Leuchte – Mathe und Englisch kann sie auf den Tod nicht leiden. Bunnys Lieblingsfach ist Hauswirtschaftslehre...

Mit 14 Jahren ist die unter dem Sternzeichen Krebs geborene Bunny nah am Wasser gebaut, recht tollpatschig und sooo romantisch veranlagt.

Am liebsten sind ihr die magischen Abenteuer als Sailor Moon. Hobbys: Essen und Comics verschlingen. Zudem stirbt sie für Eiscreme.

Sailor Moon im Krieg gegen das Böse – geheult werden kann in der Schule. Jetzt wird gekämpft!

Neue Serie

Digger in Reinform: Fest auf beiden Beinen steht er selten

Weird-Ohs

Autorennen statt Zauberkraft, Animation statt Zeichentrick: Hier kommen die jungen US-Freaks!

Nicht unbedingt der Prototyp eines niedlichen Daumenlutschers: das flüchtige Baby

SAMSTAGS
13.30 SAT.1
WEIRD-OHS
SHOWVIEW: 75-84-12 (21.10.)

„Weird" ist das amerikanische Wort für „seltsam". Das allerdings ist noch eine sehr vorsichtige und freundliche Beschreibung für die Teenager Davey und Digger sowie dessen zickige Schwester Portia. **In ihrer Kleinstadt Weirdsville dreht sich alles um schnelle Autos, Turbomotoren und Vierradantrieb.** High-Speed-Rennen sind hier kein Thema fürs jährliche Straßenfest, sondern selbstverständlich Tagesprogramm.

Erstmalig laufen nun auch bei uns 13 Folgen der aufwendig in 3D animierten, von anarchischen Gags nur so strotzenden US-Erfolgsserie. Gleich die ersten beiden Episoden „Eine Schwester sieht rot" und „Flash – Die

in der Glotze

Cutey Honey

Steckbrief

Ihr richtiger Name ist Honey Kisaragi. Der Nachname bedeutet „Februar". Sie trägt lange blonde Haare, aber als Cutey eine knallrote Kurzhaarpracht.

In der Schule hat Honey den Joker gezogen: Alle Schüler des Internats „St. Chapel Academy" bewundern sie, weil sie jede Sportart perfekt beherrscht.

Mit 16 Jahren weiß sie genau, was sie will – Tränen sieht man bei ihr nur sehr selten. Grundsätzlich ist Honey ein optimistischer und freundlicher Typ.

Am liebsten wechselt sie ihre sieben Identitäten auf der Suche nach ihrem verschwundenen Vater. Den Wissenschaftler zu finden, ist für sie das einzig Wichtige.

Neue Serie

Ein Mädchen, sieben Charaktere! Diese Superheldin könnte glatt Sailor Moons große Schwester sein.

Rechts Honey als brave Internatsschülerin, links als taffe Zauberin, die nach ihrem entführten Dad sucht

10.00 SAT.1 **SAMSTAGS**
CUTEY HONEY
SHOWVIEW: 543-2-345 (21.10.)

Wer sich der Welt von „Sailor Moon" entwachsen fühlt, ist hier an der richtigen Manga-Adresse. **Cutey Honey, im Alltag Honey Kisaragi, macht da weiter, wo Sailor Moon aufhört.** Mit ihren 16 ist sie um zwei wichtige Jahre älter – und zudem ein Android. Ab der ersten Folge „Transformation" kämpft sie gegen die „Panther Claws", eine üble Bande, die ihren „Vater" verschleppt hat. Mithilfe eines Zauber-Armreifs kann sie sich in sieben Charaktere verwandeln: in die Motorradfahrerin „Hurricane Honey", die Nachtclub-Sängerin „Stage Honey", die Prinzessin „Elegance Honey", die Fotografin „Scoop Honey", die Stewardess „Escort Honey" und die Krankenschwester „Nurse Honey". Durch den Ruf „Honey Flash!" schließlich wird sie zur mächtigen „Cutey Honey".

Bei ihr wirkt alles ein wenig erwachsener. Die Beine sind länger, die Kleider knapper und die Sprüche frecher. In Japan ist dieser Manga bereits ein Megahit. Auch hier dürfte das Kultbarometer bald kräftig ansteigen.

Als „Cutey Honey" nimmt das rothaarige Powergirl jedes Hindernis – na ja, fast jedes...

Brutalo-Babysitter", die zum Einstimmen als Doppelpack gezeigt werden, machen deutlich, wo der Witz hindüst: Zunächst müssen Davey und Digger Portias wertvolles Tagebuch aus den Händen eines Fieslings befreien. Und schließlich vermasseln die drei auch noch einen superheiklen Babysitterjob. Spätestens als der winzige Windelträger fröhlich in einem aufgebockten Kinderwagen durch die Stadt röhrt, läuft die Angelegenheit mächtig aus dem Ruder...

Wenn Euch „Sailor Moon" und „Cutey Honey" zu wenig Wahnwitz bieten, werdet Ihr an dieser Cartoon-Raserei garantiert Euren Spaß haben.

Bloß nicht erschrecken: Das ist Portias alltäglicher Gesichtsausdruck

Noch ist für Mama B die Welt in Ordnung: Portia hat versprochen, auf ihr Baby aufzupassen

Digger (l.) und Davey (r.) im Schwitzkasten eines brutalen Bodyguards

Text: Renée Wieder · Fotos: Bauer, L.A. (5)

DRAGON BALL

Mit über 200 Millionen verkauften Büchern hat „Dragon Ball" alle Rekorde der Comic-Geschichte gebrochen – und das ist erst ein Teil der Erfolgsstory!

Die besten Weblinks

http://www.jumpdevil.ch/anf/
Schön gestaltete und vor allem informative Fan-Site aus der Schweiz.
http://www.egroups.de/group/DragonBall-Z
Die deutschsprachige eGroups-Site zum Diskutieren, Mailen oder Informationen austauschen. Der Gerüchtefaktor ist allerdings ziemlich hoch.
http://www.dragonballgt.de
Viele spannende Bits & Bytes über die jüngste „Dragon Ball GT"-Serie.
http://www.dragonballz.de
Besonders detailfreudige Informationen über das „Dragon Ball"-Imperium. Ist seit Anfang Oktober im Umbau.
http://www.carlsen.de
Die Homepage des deutschen „Dragon Ball"-Verlages. Gute Comic-Übersicht.

Unser Favorit: die Schweizer Webseite. Optisch und inhaltlich top!

Das tut gut! Der Held kühlt sein verlängertes Hinterteil im See

Bei der Suche nach den fehlenden Dragon Balls ist Kampfsport angesagt

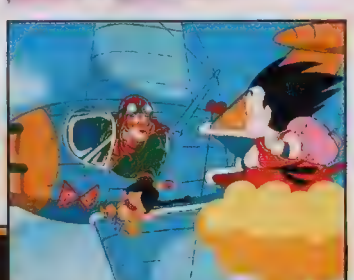
Nimm dies: Son-Gokus harte Linke ist gefürchtet

Die Comics

Seinen ersten winzigen Auftritt hatte Son-Goku in der Story **„Dragon Boy"**. Mit dieser Nebenrolle wurde der Kleine so groß, dass er seine eigene Serie bekam: **„Dragon Ball"**. Ursprünglich wollte der Zeichner Akira Toriyama (45) das in Japan sehr bekannte Märchen vom Affenkönig neu erzählen. Deshalb gab es auch Überlegungen, Son-Goku als Affen darzustellen. Daher stammt übrigens auch sein Schwanz.

In Deutschland erscheinen bis Ende des Jahres insgesamt **42 „Dragon Ball"-Taschenbücher**. Danach ist leider Schluss. Dafür wurde im April das **„Dragon Ball"-Magazin** eingeführt.

Die neuesten Ausgaben: das Taschenbuch (l.), 9,95 Mark, und das Magazin, 4,90 Mark, beide Carlsen Verlag



Son-Gokus Überschallwolke nimmt es problemlos mit einem Flugzeug

Du kannst mich mal... Der schwarzhaarige Power-Wutz ist

Der Film

Neben dem Comic und den TV-Serien gibt es auch noch „Dragon Ball"-Spielfilme. Und zwar **vier „Dragon Ball"-Movies, 13 „Dragon Ball Z"-Movies und zwei „Dragon Ball Z"-TV-Specials**. Diese Streifen sind meist in sich abgeschlossene Geschichten rund um Son-Goku (in verschiedenen Altersstadien). Aber Vorsicht: Da einige Leinwand-Abenteuer schon ziemlich alt sind, ist die Grafik von recht unterschiedlicher Qualität. Deshalb zieh Dir vor dem Kauf am besten die Trailer aus dem Internet herunter.

Lange und hartnäckig hält sich das Gerücht, Akira Toriyama hätte die Rechte für einen Kinofilm vergeben. Der Interview-scheue Zeichner hat das bisher jedoch noch nicht bestätigt.

Bulmas (v.) Fahrkünste sind echt gewöhnungsbedürftig

15.40 RTL II
MONTAGS
DRAGON BALL
SHOWVIEW: 674-2-387 (30.10.)

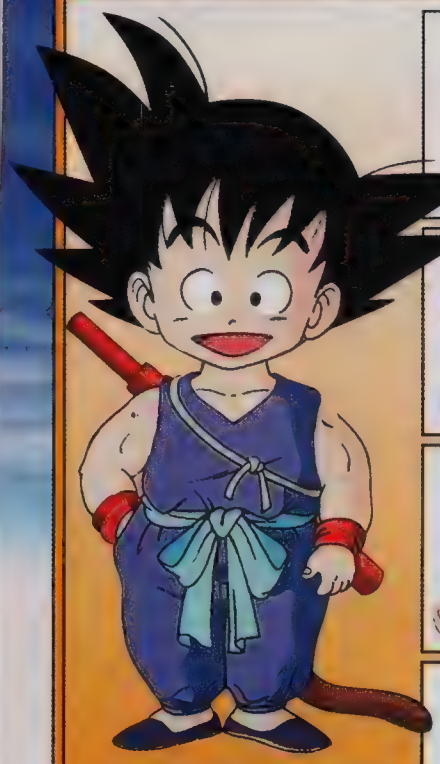
Son-Goku, das kräftige Kerlchen mit dem Affenschwanz, lebt völlig unbeschwert fernab jeglicher Zivilisation. Doch dann taucht eines Tages Bulma, ein hübsches und resolutes Mädchen, bei ihm auf. Sie ist auf der Suche nach den mysteriösen Dragon Balls. **Wer die sieben zauberhaften Kugeln besitzt, dem erfüllt der Drache Shenlong einen Wunsch...**

Dies ist nicht nur der Anfang einer abenteuerlichen Freundschaft, sondern auch der Beginn einer weltumspannenden Erfolgsstory, die vor 16 Jahren am Zeichenbrett des Mangakünstlers Akira Toriyama entstand. **Inzwischen ist aus „Dragon Ball" ein gigantisches Imperium erwachsen.** Der Anime besteht aus über 500 Comic-Abenteuern, einer rund 200-teiligen TV-Serie, jeweils einem guten Dutzend Musik-CDs und Videospielen (letztere sind in Deutschland leider nicht im Handel) sowie unzähligen Merchandising-Artikeln.

Trotz der Popularität verkündete Toriyama 1995 das Ende von „Dragon Ball" – und ein Aufschrei ging durch die Fangemeinde, die immer noch mehr wollte. **Kurz entschlossen ließ man den Kult-Manga weiterleben: in den Nachfolgeprojekten „Dragon Ball Z" und „Dragon Ball GT"**. Dort erlebst Du die Aktionen des heranwachsenden Son-Goku. Sein Schöpfer indes arbeitet mit Hochdruck an „Kajika", einer brandneuen Manga-Serie...

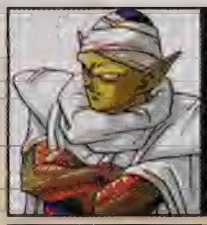
Text: Rainer Fellmann, Arndt Hennig

Die wichtigsten Charaktere

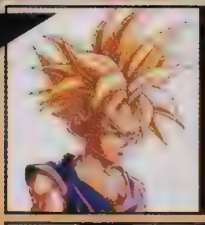


Son-Goku: Der kleine Junge mit dem Affenschwanz ist trotz seiner geringen Größe unglaublich stark – und extrem wandlungsfähig...

Son-Goten: Son-Goten ist der jüngere Bruder von Son-Gohan. Die Kampflust aber hat er von seinem Vater geerbt



Piccolo: Als konstantes Training für seine Muskeln trägt Piccolo extrem schwere Kleidung. Er lebt auf dem Planeten Masse



Son-Gohan: Sieht aus wie ein Punk und verwandelt sich bei Vollmond – wie Son-Goku – in ein mächtiges Affenwesen

Trunks: Trunks' Geschichte beginnt in der Drachenkugel Z. Er ist der einzige Überlebende des „Z-Teams"

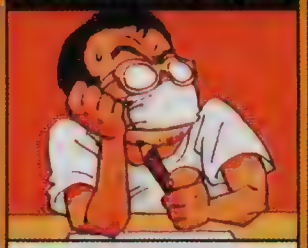
Kuririn: Ursprünglich waren der Elite-Kämpfer und Son-Goku Erzrivalen – inzwischen sind sie Freunde geworden

Muten-Roshi: Der weise Meister hat reichlich Energie und Wissen gesammelt. Überdies ist er ein bissiger Kämpfer

Vegeta: Der Prinz der Sayajin ist ein ekelhaft arroganter Typ – und seine Seele ist noch finsterer als die von Piccolo

Bulma: Sie ist ein technisches Genie, die Tochter des Dr. Brief. Ihre größte Erfindung ist ein Radargerät

Der Erfinder: Akira Toriyama



Geboren am 5. April 1955 in Nagoya, Japan, gehört Akira Toriyama zu den populärsten Zeichnern seines Landes. Schon als Kind war er von Mangas schwer begeistert.

1978 erhielt Akira vom Magazin „Shonen Jump" seine große Chance – und veröffentlichte dort „Wonder Island", seine erste Kurzgeschichte. Danach zeichnete der Mangakünstler „Dr. Slump" (erscheint jetzt auch in Deutschland). An „Dragon Ball" werkelte Toriyama zehn Jahre lang.

Gib Gas, wir wollen Spaß!

Endlich ist sie da!

KuschelRock 14 bietet die schönste Musik, wenn es mal richtig romantisch sein soll. Mit den absoluten Top-Balladen von:

Ricky Martin & Meja,
R. Kelly,
Gabrielle,
Melanie C,
Robbie Williams,
Mariah Carey,
Phil Collins
u.v.m.

KuschelRock - Musik für die schönsten Stunden zu zweit

Sony Music Media

www.kuschelrock.de

Miriam Pielhau vor der Kölner Traumvilla, in der die gewählten Bandmitglieder leben und ihre CD einspielen

deine band

Endlich Popmusik, wie Ihr sie wollt – und nicht irgendein Plattenboss! In dieser Doku-Soap bestimmen die Zuschauer die Karriere ihrer Band.

Neue Serie

Das Casting

Schon lange vor der ersten Sendung hat die Reality-Soap ganz schön hohe Wellen geschlagen: Über 500 Musiker haben sich zum Casting angemeldet – und jeder von ihnen will unbedingt Popstar werden.

Lampenfieber pur: Am ersten Tag werden alle Musiker gleich mit Scheinwerfern und Kameras konfrontiert...

...schließlich ist das hier ein Test für TV-Tauglichkeit. Einige versuchen's beherzt mit einer Nicole-Kopie...

...während andere ganz locker auf die Linse reagieren. Na, wenn jetzt noch Talent dazukommt...

Der Wunsch jedes Musikers: ein Live-Auftritt. Und darüber haben die Zuschauer bei „Deine Band" ein Wörtchen mitzureden

SAMSTAGS 17.00 RTL

DEINE BAND

SHOWVIEW: 223-5-732 (21.10.)

Mal angenommen, Ihr könntet eine Gruppe nach Euren Wünschen auf die Beine stellen – was würdet Ihr tun? Probiert's einfach mal aus! **Die interaktive Doku-Soap „Deine Band" verfolgt im „Big Brother"-Stil zehn Wochen lang den Werdegang einer Handvoll Musiker.** In der Premierensendung am 7. Oktober 2000 wurden 18 bundesweit gecastete Bewerber vorgestellt. Die Zuschauer wählten ihre Favoriten, die eine siebenköpfige Gruppe bildeten. **Neun Wochen lang leben die Sieger gemeinsam in einer Luxusvilla bei Köln – mit Proberaum, Pool, Garten und getrennten Schlafräumen.**

Während die Band an ihrer ersten CD arbeitet, kocht oder einfach nur ausspannt, wird sie auf Schritt und Tritt von zwei Kamerateams begleitet und RTL berichtet wöchentlich direkt aus dem Haus – wer noch näher dran sein will, kann das Geschehen täglich live im Internet verfolgen (auf *www.rtl.de* oder *www.deineband.de*). Parallel dazu stimmt das Publikum telefonisch und online über Bandnamen, Song- und Albumtitel, Videoproduktionen, Promo-Auftritte und Konzerte ab. Die Erfolgsprognose der Geschichte? Na – wenn Zlatko und Jürgen ihre Hits landen, sollten Profis das doch erst recht schaffen...

INFO

Miriam Pielhau

Die 25-jährige Moderatorin von „Deine Band" kennt man bereits von NBC Giga – dort ist sie weiterhin für die Webtipps zuständig. Außerdem moderiert sie noch bei Radio EinsLive. Miriam steht auf Funk & Soul

Text: Renée Wieder

Mille Miglia™

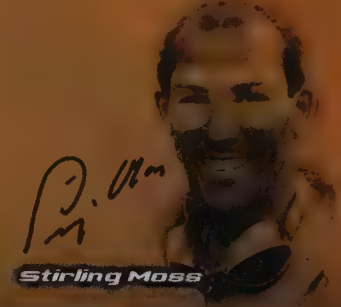
'the most stunning race in the world'

PlayStation

SCi

http://www.sci.co.uk

1000 MIGLIA

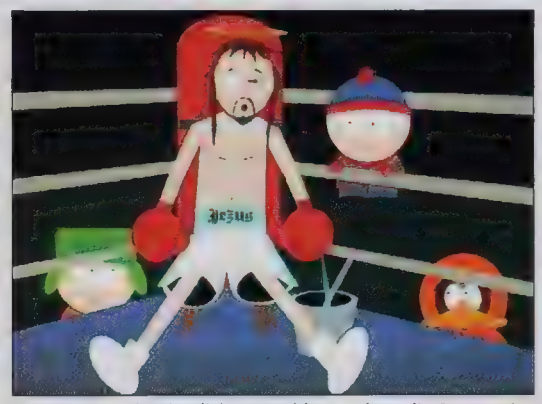


Na, endlich! Cartman, Stan, Kyle und Kenny attackieren wieder die Mattscheibe – wegen der derben Sprüche leider weiterhin um 23.45 Uhr. Also aufzeichnen...

Neue Folgen

SOUTH PARK

Willkommen in South Park! Bis auf Cartman freuen sich alle über Euer Erscheinen



Auweia! Jesus ist ziemlich angeschlagen, denn die Quote seiner TV-Show geht zum Teufel. Die Jungs sind bereit zu helfen

Kyle (l.) will an der Wurfbude unbedingt eine „Terence und Philip"-Puppe gewinnen. Die Chancen stehen aber schlecht...

Chefkoch (h. r.) hat 'ne Klage am Hals. Befreundete Rockstars wie Robert Smith (h. l.) organisieren deshalb ein Benefizkonzert

Stan (r.) wird speiübel, wenn er die süße Wendy sieht

SONNTAGS 23.45 RTL
SOUTH PARK
SHOWVIEW: 81-12-47 (22.10.)

Das hat aber gedauert: Seit März dieses Jahres angekündigt, flimmert nun endlich – mit halbjähriger Verspätung – die zweite Staffel von „South Park" über die Mattscheibe. Am mangelnden Interesse der Kids kann's nicht gelegen haben, wohl eher an der schwachen Einschaltquote der ersten Staffel. Daran ist vor allem die späte Sendezeit schuld, die Euch auch diesmal nicht erspart bleibt – und das trotz unserer massiv unterstützten Unterschriften-Aktion in SCREENFUN 12/99.

Die Abenteuer und Sprüche von Cartman, Stan, Kyle und Kenny sind den Programmverantwortlichen nach wie vor zu obszön, um sie auf eine frühere Ausstrahlungszeit zu setzen. Dabei sind die Vier doch eigentlich so nette Kerle... Den Spaß an der Kult-Serie sollte Euch das aber nicht verderben!

Dafür sind die neuen Folgen einfach zu gut. **Am 22.10. geht es beispielsweise um den „Kampf um die Vorhaut".** Kyle sorgt sich um die „Manneskraft" seines kleinen Bruders Ike, als er erfährt, dass dieser während eines jüdischen Festes beschnitten werden soll...

Auch im Verlauf der kommenden 18 Folgen geht es drunter und drüber in South Park: mit derben Sprüchen, fiesen Aktionen und rabenschwarzem Humor. Vergesst also nicht, Euer Videogerät rechtzeitig zu programmieren!

Volle Pulle „South Park"-Alarm

Rauf aufs Huhn!

(29.10.) In South Park häufen sich die Fälle von merkwürdigen Hühner-Schändungen. Bei der Pressekonferenz zum Hühner-(Piiiep) begeht Wachtmeister Barbrady einen bösen Fehler...

Schöner wär 'ne Warze

(5.11.) Die Jungs haben die Möglichkeit, Weltmeister im Völkerball zu werden. Allerdings wird Kyle während eines Spiels verletzt und muss zu Schwester Gollem, die gerne Kinder frisst!

Jesus verliert Einschaltquoten

(12.11.) Stan und Co. schicken gefälschte Aufnahmen über den mysteriösen Glotzfrosch an die Show „Jagen und Töten", wodurch „Jesus und seine Kumpels" quotenmäßig böse abschmiert.

Griff in die Geschichte

(19.11.) Mrs. Crabtree kommt von der Straße ab und bugsiert die Kinder an den Rand eines Abgrunds. Sie macht sich auf den Weg, um Hilfe zu holen – und schlittert in die „Jay Leno Show"...

Tote Hose

(26.11.) Da freut man sich auf die Ferien und dann das: Weil ein Junge sich mit einem Böller beide Hände abgesprengt hat, ist das knallige Lieblingsspielzeug der South-Park-Kids gestrichen.

Text: Rainer Fellmann

TENCHU 2

BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

天誅二

Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.

誰に知られることもなくその命は闇夜に散った。

"Ich bin ein Schatten ... ich habe keinen Namen."

Schlagen Sie sich mit echten Ninja-Waffen, vom Wurfmesser über Brandpfeile bis hin zu Blendstaub.

Schlüpfen Sie in die Rolle der drei Ninja-Krieger Rikimaru, Ayame und Tastumaru in 29 Missionen bei Tag und bei Nacht.

Erstellen Sie Ihre eigenen Missionen und speichern Sie sie auf Memory Card, um sie mit anderen Spielern auszutauschen - auch über das Internet.

PlayStation

ACQUIRE

www.activision.de

ACTIVISION

Lizenz © Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Birth of the Stealth Assassins ist Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

TV Top-Filme des Monats

SONNTAG, 22. OKTOBER
20.15 PRO 7
VERTRAUTER FEIND
SHOWVIEW: 171-1-124

Der flüchtige IRA-Kämpfer McGuire (Brad Pitt, Foto) findet ausgerechnet bei einem Cop (Harrison Ford) Unterschlupf. Dort setzt er seinen Guerillakampf fort. Zündstoff pur.

DIENSTAG, 24. OKTOBER
20.15 SAT 1
FALSCHE LIEBE – DIE INTERNETFALLE
SHOWVIEW: 11-3-89

Der Job bei einer Softwarefirma bedeutet für Hobby-Hackerin Alissa (Jasmin Gerat, r.) das große Los – bis sie auf illegale Online-Aktivitäten stößt. Knalliger Netz-Thriller.

MITTWOCH, 25. OKTOBER
20.15 PRO 7
DER MANN OHNE GESICHT
SHOWVIEW: 63-43-06-79

Zwischen dem entstellten McLeod (Mel Gibson, Foto) und dem 12-jährigen Chuck entwickelt sich eine tiefe Freundschaft. Kitschfreies Drama.

MITTWOCH, 1. NOVEMBER
12.20 PRO 7
WAYNE'S WORLD 2
SHOWVIEW: 83-63-08

Kochwäsche oder Handwäsche, Hauptgang oder Schleudergang? Der Anblick der reizenden Dame im Waschsalon verwirrt Wayne (Mike Myers, r.) total. Verständlich.

Die Programm-Highlights im Oktober/November

Spielfilme

Airheads (Mi, 18. Oktober): Die „Lone Rangers" halten sich für die großartigste Hardrock-Band aller Zeiten. Träumt weiter...

MITTWOCH, 18. OKTOBER
9.05 PRO 7
AIRHEADS
SHOWVIEW: 290-2-105

Chazz (Brendan Fraser) und seine Band „Lone Rangers" zwingen einen Radiosender, ihr Demotape zu spielen, damit sie endlich einen Plattenvertrag kriegen. Stattdessen aber rückt eine Anti-Terroreinheit an. Voll krass.

DONNERSTAG, 19. OKTOBER
20.15 PRO 7
SEX ODER LIEBE
SHOWVIEW: 528-7-143

Eigentlich hatte sich Marie (Jennifer Nitsch) geschworen, sich nie wieder mit einem Kerl einzulassen. Doch dann kommt bekanntlich alles anders, als frau denkt. Witzig und sexy.

FREITAG, 20. OKTOBER
20.15 PRO 7
ACE VENTURA – JETZT WIRD'S WILD
SHOWVIEW: 124-2-926

Jim Carrey als Tierdetektiv Ace Ventura erlebt diesmal Abenteuer im afrikanischen Urwald: Jemand hat das heilige Tier der Wachatis geklaut. Turbulenter Grimassen-Klamauk.

SAMSTAG, 21. OKTOBER
15.25 KABEL 1
TODESFLUG 401
SHOWVIEW: 72-3-46

Beim Landeanflug auf Miami treten Komplikationen auf und die Maschine stürzt über den Everglades ab. 73 von 103 Passagieren können gerettet werden. „Star Trek"-Veteran William Shatner leitet die Untersuchung. Routiniert.

SAMSTAG, 21. OKTOBER
21.10 PRO 7
PROJEKT: PEACEMAKER
SHOWVIEW: 347-2-636

Super-GAU im Ural: Beim Zusammenstoß zweier Züge kommt es zu einer Atomexplosion, bei der aber nur einer von zehn Sprengköpfen explodiert. Colonel Devoe (George Clooney) – übernehmen Sie! Zahmer Krawumm-Thriller.

SONNTAG, 22. OKTOBER
20.15 RTL
HALLO, MR. PRESIDENT
SHOWVIEW: 332-0-636

Au weia! Ausgerechnet der US-Präsident (Michael Douglas) verknallt sich in eine Umweltaktivistin (Annette Bening). Hochklassige Polit-Komödie mit Biss, Intelligenz und Gefühl.

MONTAG, 23. OKTOBER
20.15 VOX
ARIZONA JUNIOR
SHOWVIEW: 28-11-35

H.I. (frühe Glanztat von Nicolas Cage) und Edwina (Holly Hunter) können keine Kinder bekommen und kidnappen kurzerhand einen der Arizona-Fünflinge. Schrille Coen-Komödie.

Projekt: Peacemaker (Sa, 21. Oktober): Jetzt aber hurtig! Nicole Kidman (l.) und George Clooney brennen (beinahe) durch

Against The Wall (Fr, 27. Oktober): Jamaal (Samuel L. Jackson, r.) kämpft für die Rechte der Inhaftierten – notfalls auch mit Gewalt

DIENSTAG, 24. OKTOBER
20.15 KABEL 1
SCHATTEN DER VERGANGENHEIT
SHOWVIEW: 528-9-425

Die alptraumgeplagte Grace wendet sich verzweifelt an einen Hypnotiseur. Recht schaurig.

FREITAG, 27. OKTOBER
22.30 PRO 7
AGAINST THE WALL
SHOWVIEW: 70-94-73-57

Gefängniswärter Michael Smith (Kyle MacLachlan) wird bei einer Revolte von Anführer Jamaal (Samuel L. Jackson) als Geisel genommen. Aufwühlendes Knastdrama.

SAMSTAG, 28. OKTOBER
20.15 PRO 7
EIN FALL FÜR DIE BORGER
SHOWVIEW: 618-9-802

Familie Lender hat Aliens als Untermieter – die zehn Zentimeter großen Borger. Recht drollig.

SONNTAG, 29. OKTOBER
12.25 RTL
HALLOWEENTOWN – MEINE OMA IST 'NE HEXE
SHOWVIEW: 35-01-92

Klein-Marnie erfährt, dass sie eine Ahnenreihe von Hexen besitzt. Lustiger Besenritt.

SONNTAG, 29. OKTOBER
20.15 RTL
DER SUPERBULLE UND DIE HALBSTARKEN
SHOWVIEW: 29-5-77

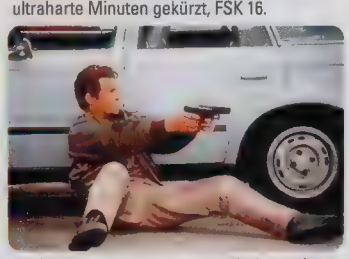
Passable Actionkomödie mit Deutschlands Hollywood-Export Rolf Moeller („Gladiator").

MITTWOCH, 1. NOVEMBER
20.15 RTL II
DARK FORCE – DAS TOR ZUR APOKALYPSE
SHOWVIEW: 12-40-06-42

Agent Rafferty findet heraus, dass Außerirdische das US-Militär ausgetrickst haben und planen, die Menschheit auszulöschen. Immer auf die kleinen, grünen Männchen...

MITTWOCH, 1. NOVEMBER
23.05 PRO 7
PHANTOM-KOMMANDO
SHOWVIEW: 506-4-130

Undercover-Ass John Matrix (Arnold Schwarzenegger) geht in den verdienten Ruhestand. Doch damit ist's vorbei, als seine Tochter Jenny von einer südamerikanischen Terrorgruppe entführt wird. Die Forderung: Ein totes Staatsoberhaupt für ein lebendes Kind. Um sechs ultraharte Minuten gekürzt, FSK 16.



Dark Force – Das Tor zur Apokalypse (Mi, 1. November): Volles Rohr – Geheimagent Rafferty ballert beidhändig auf Aliens

Serie

Akte X (Mo, 30. Oktober): Hier verschmelzen zwei Chris-Carter-Serien: Scully und Mulder treffen „Millennium"-Star Frank Black (l.)

MITTWOCHS (NEUE FOLGEN)
16.40 RTL II
POKÉMON
SHOWVIEW: 23-58-21-97 (18.10.)

Für Ash ist der große Tag gekommen! Er feiert endlich seinen 10. Geburtstag – und ist damit alt genug, um Pokémon-Trainer zu werden. Aber ausgerechnet da verschläft er...

DIENSTAGS (NEUE FOLGEN)
19.25 ZDF
NESTHOCKER – FAMILIE ZU VERSCHENKEN
SHOWVIEW: 86-0-81 (24.10.)

Olli hat mal wieder eine neue Job-Idee: Er will Comics übers Internet vertreiben. Mit Erfolg.

SAMSTAGS
10.25 PRO 7
BATMAN OF THE FUTURE
SHOWVIEW: 63-6-68 (28.10.)

Generationenwechsel: Da Bruce Wayne alias Batman sein Fledermauskostüm an den Nagel gehängt hat, nimmt der 17-jährige Terry den Kampf gegen finstere Mächte auf.

MONTAGS
20.15 PRO 7
AKTE X
SHOWVIEW: 942-9-672 (30.10.)

Scully und Mulder untersuchen die Selbstmorde von vier ehemaligen FBI-Agenten. Bei ihren Ermittlungen finden sie heraus, dass die Toten der „Millenniums"-Gruppe angehörten.

DIENSTAGS
21.15 RTL
IM NAMEN DES GESETZES
SHOWVIEW: 249-2-555 (31.10.)

Die elfjährige Ines Sternberg wird von einem Hund angefallen und stirbt. Die Zähne des Tiers waren mit Gift präpariert. Vermutlich galt der Anschlag dem Stiefvater... Eigenwillige Mordwaffe, eigenwilliger Fall.

DONNERSTAGS
20.15 PRO 7
KOPFJÄGER – DIE STRASSEN VON BERLIN
SHOWVIEW: 408-298-498 (2.11.)

Die Soko-Mitglieder Mosch und Rickerts sollen Jaqueline Nader in einem Zug sicher nach Berlin bringen. Doch drei Profi-Kopfgeldjäger haben es auf die attraktive Frau – und vor allem auf ihr kostbares Gepäck – abgesehen.

DONNERSTAGS (NEUE SERIE)
21.15 RTL
DER PUMA – KÄMPFER MIT HERZ
SHOWVIEW: 24-34-18-75 (2.11.)

Mickey Hardt spielt Josh Engel alias den Puma, einen unkonventionellen Berliner Kripomann. In seinem ersten Fall streckt er seine Krallen Richtung Russenmafia aus...Neue Actionserie im Stil der populären Martial-Arts-Filme.

Der Puma – Kämpfer mit Herz (Do, 2. November): Sieht so ein Kämpfer aus?! Engel (l.) ermittelt in der russischen Stripperszene

Text: Rainer Fellmann · Fotos: ASA (2)

Fun

Single P@rty (Sa, 21. Oktober): TV-Newcomer Thomas Sauermann moderiert dreißig spannende Flirtmarkt-Minuten

DONNERSTAG, 19. OKTOBER
21.15 RTL II
BIG BROTHER 2
EXKLUSIV – DIE REPORTAGE
SHOWVIEW: 988-4-320

Neue Staffel, neue Gesichter, neue Skandale. Ein Blick hinter die Container-Kulissen.

SAMSTAGS (NEU)
16.30 RTL
SINGLE P@RTY
SHOWVIEW: 959-9-610 (21.10.)

Pro Sendung werden vier weibliche und vier männliche Singles in Kurzfilmen vorgestellt. Wen Amors Pfeil trifft, der kann sofort mit seinem Objekt der Begierde Kontakt aufnehmen.

SONNTAGS
20.15 SAT.1
RACHE IST SÜSS
SHOWVIEW: 54-08-12-11 (22.10.)

Moderator Kai Pflaume führt diesmal Danielle aus Köln vor: Als Veranstalterin von Dessous-Partys wirbt sie auch Verkäuferinnen. Die neue Kraft: ein „Rache ist süß"-Lockvogel!

MONTAGS
21.15 SAT.1
DARÜBER LACHT DIE WELT
SHOWVIEW: 234-2-707 (23.10.)

Hape Kerkeling tritt unter anderem als Sprachlehrer, Kellner, Kleingärtner und Politesse auf.

DIENSTAG, 24. OKTOBER
21.15 MTV
UNPLUGGED: DIE FANTASTISCHEN 4
SHOWVIEW: 754-5-089

Nach Grönemeyer sind die Stuttgarter Hip-Hop-Stars der zweite deutschsprachige Act in der legendären „Unplugged"-Reihe.

SONNTAGS
14.50 RTL II
BRAVO TV EXTRA
SHOWVIEW: 62-28-41 (29.10.)

Ein ernstes und aktuelles Thema: „BRAVO TV Extra" berichtet über Magersucht. Unter den krankhaften Ess-Störungen leiden hauptsächlich Mädchen. Wo liegen die Ursachen?

MITTWOCH, 1. NOVEMBER
19.00 VIVA
SCHLEGL, ÜBERNEHMEN SIE
SHOWVIEW: 98-73-10-19

An Selbstbewusstsein mangelt es weder dem chaotischen Moderator Schlegl noch seinen illustren Gästen. Kid Rock („American Bad Ass") etwa behauptete neulich in einem Interview, dass seine Kapelle die beste Rockband des Universums sei. Naja, das denken andere auch, zum Beispiel die „Lone Rangers"...

Schlegl, übernehmen Sie (Mi, 1. November): What's up?! Der Chaos-Moderator in seiner Lieblingspose als großmäuliger Checker

Sport

UEFA Champions League (Mi, 18. Oktober): Im Hinspiel unterlagen die Bayern gegen Paris Saint-Germain unglücklich mit 0:1

MITTWOCH, 18. OKTOBER
20.15 RTL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
SHOWVIEW: 895-6-217

Für Bayern München ist noch alles drin nach der knappen Niederlage im Hinspiel. Der französische Meister gilt aber als Angstgegner.

FREITAG, 20.OKTOBER
17.45 RTL
EXKLUSIV – SPEZIAL: Die deutsche Ski-Gala 2000
SHOWVIEW: 36-2-55

Frauke Ludowig präsentiert anlässlich der Deutschen Ski-Gala in Oberstdorf Prominenz aus Sport und Show. Darunter Überflieger Martin Schmitt, der als Preisträger zu den besonderen Gästen des Abends zählt.

FREITAG, 20. OKTOBER
4.00 PREMIERE WORLD
BOXEN LIVE: MIKE TYSON VS. ANDREW GOLOTA
SHOWVIEW: 932-7-410

Der Schrecken aller Ringrichter holt zum nächsten Schlagabtausch aus: Mike Tyson steigt gegen den Polen Golota ins Seilviereck.

SONNTAG, 22. OKTOBER
8.00 RTL
FORMEL 1: DER COUNTDOWN / DAS RENNEN
SHOWVIEW: 70-69-12

Absolutes Herzschlagfinale der Formel 1: Das letzte Rennen, der Große Preis von Malaysia, findet auf dem Rennkurs von Sepang statt.

SAMSTAG, 28. OKTOBER
20.15 DSF
BASKETBALL LIVE
SHOWVIEW: 58-82-73

Der fünfte Spieltag verspricht superspannend zu werden: Der Rekordmeister TSV Bayer 04 Leverkusen empfängt nämlich die unberechenbaren DJK S. Oliver Würzburg.

SONNTAG, 29. OKTOBER
13.45 ZDF
PARALYMPICS SYDNEY 2000
SHOWVIEW: 124-2-926

Der Bericht über die Behinderten-Olympiade beschäftigt sich unter anderem mit Leichtathletik, Schwimmen und Basketball.

DONNERSTAG, 2. NOVEMBER
20.15 DSF
MOTORVISION
SHOWVIEW: 218-3-491

Themen des beliebten Automagazins: Nissan Offroad Challenge – Das Finale; Die neue Mittelklasse: Teil 1: Passat (Fahrbericht), Teil 2: Volvo S 60; Tracktest: Lamborghini Diablo.

Boxen (Fr, 20. Oktober): Gipfeltreffen der „Dirty Boys of Boxing": Wie Mike Tyson hat auch Gegner Golota einen miesen Ruf

Computer

MO – FR
15.00 NBC
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de/

Der fünfstündige Online-Marathon ist beliebter denn je. Die Netzreporter können sich vor Jobangeboten kaum retten: Miriam Pielhau moderiert jetzt auch die Doku-Soap „Deine Band" (siehe Seite 162).

FREITAG, 20. OKTOBER
16.30 3SAT
FUTURE LAB 7
SHOWVIEW: 691-3-583
http://www.3sat.de/

Laut Zukunftsforschern verändert die Globalisierung unsere Gesellschaft ähnlich radikal wie zuletzt die industrielle Revolution. Fraglich aber ist, ob die Menschen wirklich darauf gut vorbereitet sind.

SAMSTAG, 21. OKTOBER
18.00 3SAT
DAS UNSICHTBARE NETZ
SHOWVIEW: 56-01-61-48
http://www.3sat.de/

Sie sind die wahren Herrscher des Luftraums: 330 Mitarbeiter an den Radarschirmen des riesigen Frankfurter Flughafens.

SONNTAG, 22. OKTOBER
15.15 HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 10-59-75
http://www.compasstv.de

Die neuen Medien werden das Denken drastisch verändern. Nicht das Anhäufen von Wissen steht nun im Vordergrund, sondern vielmehr Wissensmanagement. „Comp@ss" zeigt, wie man die Informationsflut aus dem Internet bändigen kann.

SONNTAG, 22. OKTOBER
16.00 3SAT
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 113-3-371
http://www.3sat.de/hitec.html

Bremen ist eine von drei Städten, in der zukünftig Verwaltungsvorgänge über das Internet abgewickelt werden. Hat die leidige Bürokratie dann endlich ein Ende?

MONTAG, 23. OKTOBER
23.30 RTL
MONEY TREND
SHOWVIEW: 31-08-28-89
http://www.rtl.de/

Tipp

1. Banken, Behörden und andere Karriere-Bremser: Die Stolperfallen auf dem Weg in die Selbständigkeit. **2.** Bei Anruf Nepp! Telefonnummern, mit denen Ihr garantiert Eurer blaues Wunder erlebt. **3.** Shopping: Bericht über Outlet- und Online-Stores.

MITTWOCH, 25. OKTOBER
21.00 3SAT
MIT DEM COMPUTER IN DIE STEINZEIT
SHOWVIEW: 92-53-33
http://www.3sat.de/

„Virtual Reality" ist das neue Motto bei der Ausgrabung von Catal Höyük, der wohl ältesten Stadt der Menschheitsgeschichte. Der Beitrag zeigt, wie die Grabungsleiter Ian Hodder (von der Universität Cambridge) und Heinrich Klotz (von der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe) Computeranimation und Mediendokumentation einsetzen.

FREITAG, 27. OKTOBER
16.30 3SAT
FUTURE LAB
SHOWVIEW: 542-8-523
http://www.3sat.de

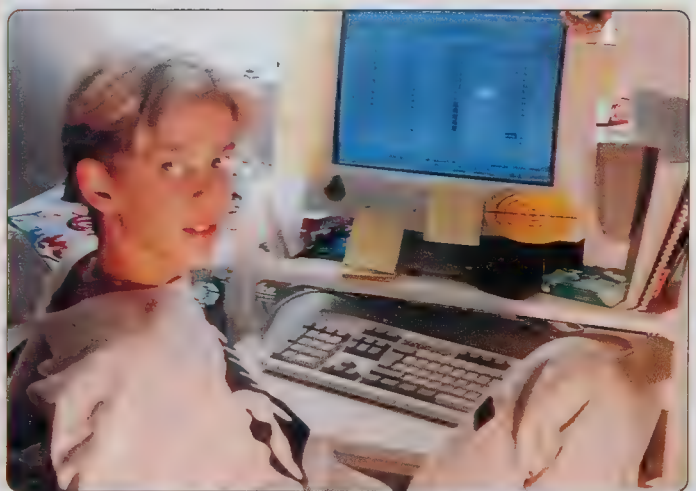
Die heutige Sendung macht eine weite Reise durch die Geschichte der Energie – angefangen bei Thomas Edisons Glühbirne über die Energieträger Kohle, Erdöl und Erdgas bis zur Atomenergie. Hört sich etwas öde an – aber was würdet Ihr sagen, wenn plötzlich Euer Computer streikt, weil kein Saft mehr aus der Steckdose kommt?

SONNTAG, 29. OKTOBER
15.15 HR
COMP@SS
SHOWVIEW: 307-4-295
http://www.compasstv.de

1. Cyberkids – Computer im Kinderzimmer. **2.** Vier Jahre „Schulen ans Netz". Die Zwischenbilanz ist allerdings ernüchternd: Immer noch stehen viele Schulen ohne Ausstattung da oder arbeiten mit völlig veralteten Rechnern. Hinzu kommt die immer noch starke „Neue Medien"-Skepsis. **3.** Tipp: Der optimale Computer.

MITTWOCH, 8. NOVEMBER
6.30 WDR
MEDIENERZIEHUNG
SHOWVIEW: 59-07-40
http://www.wdr.de/tv/schulfernsehen

„Medienerziehung" klingt, als sei der Spaßfaktor gering. Irrtum. Die Themen sind spannend – und ein guter Einstieg in den Schultag: **1.** Pixelmärchen – Computer und Film. **2.** Showdown in HighTech – Computerspiele. **3.** The Next Generation – das Multimedia-Netz. Hier wird dokumentiert, in welchem Ausmaß sich unsere Medienwelt durch Digitalisierung verändert. Klasse!



Ihr wollt später mal Euer eigener Chef sein? **Money Trend (Mo, 23. Oktober)** *gibt Tipps*

11/00 COMICS

Crimson

Vampir-Fans, wollt Ihr ewig leben?! Wenn ja, dann schließt Euch Crimson an. Schrille Parodie mit Biss!

Auweia! Alex (l.) steckt in den Klauen eines ausgehungerten Vampirs

...DAS IS' MEINER!

HUCH--?!

BIST FLOTT, KLEINER - ABER NICH' FLOTT GENUG...

SCREENFUN AKTION!

Achtung, Fans des gutartigen Vampirs: Wir verlosen 10 „Crimson"-Comics und 10 weitere Exemplare mit Edel-Cover. Wie man bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss: der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Vampir-Gang Jelly Bats kennt kein Erbarmen

Nach der Verwandlung zum Vampir tritt Alex (l.) vor seinen neuen Schöpfer, mit dem er unlösbar verbunden ist

Noch weigert sich der jungfräuliche Blutsauger...

„Crimson", 52 Seiten, 6,90 Mark, Dino Verlag. Von uns empfohlen ab 16 Jahre

Erst saugen, dann duschen... ein Vampir sieht rot!

...den lebensnotwendigen roten Saft zu trinken. Doch sein neuer Kumpel Joe (Foto) zeigt...

...dem unerfahrenen Vampir, wo's leckeres Dessert gibt. Oder etwa nich'?

Von wegen, Blutsauger halten zusammen: Alex (2.v.r.) hat heftig Zoff mit den Jelly Bats

Es beginnt mit einer harmlosen mitternächtlichen Auto-Rallye durch den New Yorker Central Park. Drei Jugendliche donnern mit dem elterlichen Jeep die dunklen Wege entlang – und fürchten gerade mal die Polizei. Tod und Teufel hätten sie fürchten sollen, denn plötzlich werden Alex Elder und seine Freunde von unheimlichen Gestalten attackiert: **Eine Horde blutrünstiger Vampire im Neon-Punk-Look stürzt sich auf die Normalo-Kids...**

Als Alex wieder zu sich kommt, ist er bereits Teil der Blutsauger-Gemeinde, die nach eigenen Regeln lebt und mordet. Wenn die Hölle nachts ihre Schleusen öffnet, wirkt jeder sizilianische Bandenkrieg gegen diese Schlachten wie ein Familienfest. Und das Schicksal hat ausgerechnet dem Upper-class-Burschen eine Schlüsselrolle in diesem Dämonenspektakel zugedacht. Aus Alex wird Crimson...

Nach den Comic-Versionen von „Buffy – Im Bann der Dämonen" und „Angel" kommt ein weiteres Vampir-Epos zwischen trashiger Action und witziger Parodie auf den lechzenden Markt. Die Chancen auf Erfolg sind bestens, denn das Kreativ-Trio Ramos, Hagenbeck und Pinto versetzt perfekt uralte Mythen in die Jetztzeit. Zudem wurde mit dem guten Vampir Alex einer der schillerndsten Comic-Helden der letzten Jahre geschaffen. Infos im Netz: *http://crimson.crawlspace.com/* oder *www.geocities.com/cliffhangerwebring/*

Text: Arndt Hennig, Rainer Fellmann

Revell

POWER ACES

Jedes Mal ein neues Abenteuer!

alpha AGENTS

Die Guten

Name: ALPHA AGENTS
Ihre Mission:
Kampf gegen das Böse

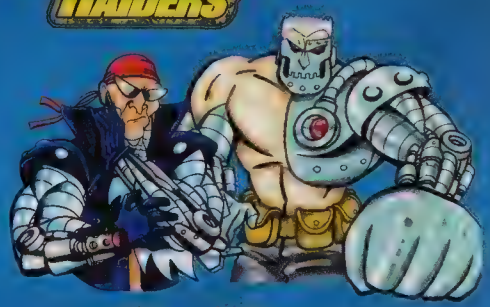
Die Story

Revell POWER ACES®, zwei hochqualifizierte Elite-Trupps, stehen sich gegenüber

TECHNO-RAIDERS

Die Fahrzeuge

Aber beide Teams haben eins gemein: Einzigartige Fahrzeuge! Sie sind für ihre Missionen speziell ausgerüstet und verwandeln sich blitzschnell in Action-Fighter.



Die Bösen

Name: TECHNO-RAIDERS
Halb Mensch, halb Maschine durch bionische Techno-Glieder

Action Modelle

zum Basteln, Spielen und Transformieren. Mit Figur und Comic.

www.poweraces.com

Online-Game • Mega-Gewinnspiel
Infos über Helden und Fahrzeuge

Erhältlich im Spielwaren-Fachhandel, SB-Märkten oder in den Spielwarenabteilungen der großen Kauf- und Warenhäuser

Revolution im Klassen

Palm Organizer statt Tafel, Ordner und Heft: Mainzer Schüler proben den technischen Aufstand. Ihr Ziel: die papierlose Schule.

Sie haben das Projekt „papierlose Schule" ausgetüftelt: Philipp (l.) und Dennis. Am Anfang war noch Sebastian mit dabei

Schulalltag in der 9a des Mainzer Gymnasiums am Kurfürstlichen Schloss: Im ganzen Klassenzimmer hat kein einziger der Schüler und Schülerinnen einen Ordner oder ein Mäppchen dabei. Lehrer Ernst L. Stegmaier (51) lässt die Tafel einfach links liegen...

Seit August findet hier ein weltweit einzigartiges Pilotprojekt statt: digitaler Unterricht. Alle Jugendlichen sind mit Palm-IIIc-Organizern ausgerüstet und bewältigen damit den Lernstoff. Statt mit Papier und Füller hantieren sie mit Minicomputer und Datenstift.

Entwickelt wurde die digitale Revolution von den drei Schülern Philipp (18), Dennis (18) und Sebastian (18). Das Trio holte sich mit seinem Projekt bei „Jugend forscht" den diesjährigen Landespreis. „Für den Bundessieg hatte es nicht gereicht, weil der Praxiseinsatz gefehlt hatte", erzählt Projektbetreuer Stegmaier etwas enttäuscht. Das wird jetzt aber nachgeholt. Insgesamt sechsmal pro Woche wird der Mathe- und Physikunterricht nach dem neuen System abgehalten.

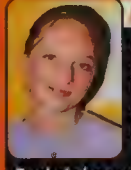
Beam mal rüber!

Das funktioniert so: Der Lehrer hat einen Laptop mit angeschlossenem Beamer und einen Sender auf dem Tisch. Aufgaben sowie Texte werden über den Projektor einfach an eine weiße Wand projiziert – eine Tafel ist überflüssig. **Wenn der Lehrer etwas auf die Schüler-Palms übertragen möchte, dann müssen die Schüler ihre Geräte nur auf Empfang stellen und auf den Sender richten.** Alle bekommen die Daten dann gleichzeitig rüber auf ihre Displays gebeamt. Haben die Schüler ihre Aufgaben gelöst, schicken sie die Dokumente von ihren Palms wieder auf den Laptop des Lehrers.

Jeder Palm-Minicomputer hat seine eigene Geräte-Identifikationsnummer. Die Software erkennt automatisch, von welchem Schüler welche Datei auf den Rechner übermittelt wurde und legt sie genau in dem Ordner des Betreffenden ab. Schummeln ist nicht möglich: Sämtliche Aufgaben, die vom Rechner des Unterrichtsleiters auf die Palms übermittelt werden, können nur auf dem jeweiligen Mini-Organizer bearbeitet und wieder zurückgesendet werden.

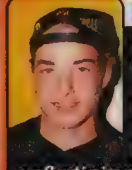
Lehrer Stegmaier kommt mit dem neuen System bestens zurecht: „Zähe Schüler habe ich jetzt besser im Griff. Sie sind motivierter und machen von sich aus im Unterricht mit". Klar: Der Unterricht geht zügiger voran. Langwierige Tafelanschriebe, mühevolles

Lernen mit dem Palm – wie finden's die Schüler und Schülerinnen?



Anastasia (15)

Es ist etwas ganz anderes, in einen Palm als in Hefte zu schreiben. Du schreibst nicht Buchstaben wie im Heft, sondern diese Graffiti-Schrift. Daran muss man sich erst gewöhnen. Aber dann ist die Handhabung kinderleicht.

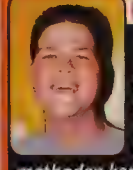


Sven (14)

Ich finde die Idee ganz gut. Das Gerät erleichtert ziemlich die Arbeit. Ich muss nicht großartig irgendwelche Hefte herumtragen, sondern habe einfach so ein kleines Ding wie eine Art Fernbedienung, das ich als Heft nutzen kann.

Ulrike (14)

Bisher mussten wir mitschreiben und wussten hinterher nicht mehr, was alles bedeutet. Ich konnte mich nicht mehr konzentrieren. Jetzt bekommen wir alles auf Knopfdruck zugezappt und können uns aufs Wesentliche konzentrieren.



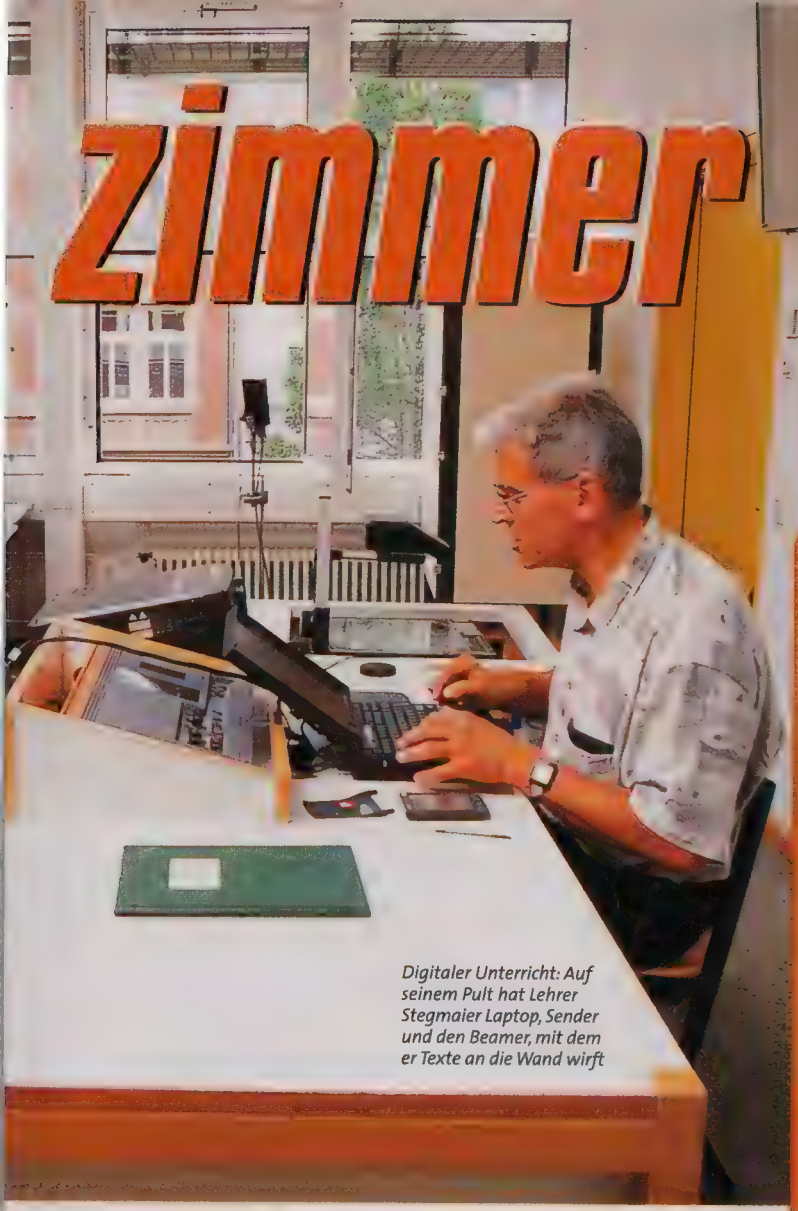
Christian (14)

Der Unterricht ist wesentlich interessanter als vorher. Wir haben neue Unterrichtsmethoden kennen gelernt und wesentlich mehr Zeit als vorher. Das Tolle am Palm ist, dass alles so einfach ist – wer sich mit PC auskennt, kommt zurecht.

Katharina (15)

Es bedeutet natürlich schon eine gewisse Umstellung. Ich finde das Arbeiten mit dem Palm schwierig. Daran ist vor allem das kleine Display schuld. Auch die Schrift finde ich lästig. Das Schreiben geht langsamer als mit der Hand.

zimmer



Digitaler Unterricht: Auf seinem Pult hat Lehrer Stegmaier Laptop, Sender und den Beamer, mit dem er Texte an die Wand wirft

Abschreiben und das Entziffern der Lehrerhandschrift fallen weg. Außerdem sind die Schüler begeistert, weil keiner mehr zentimeterdicke Ordner durch die Gegend schleppen muss.

Wie alles anfing

Seit eineinhalb Jahren betreut Stegmaier das clevere Entwickler-Trio, das inzwischen zum Duo geschrumpft ist – Sebastian ist wegen des großen Zeitaufwands vor kurzem ausgestiegen.

Begonnen hat alles vor zwei Jahren. Damals hatten sich die drei Erfinder jeweils einen Palm zugelegt, um die üblichen Funktionen wie Termine und E-Mails abchecken zu können. Dann kam ihnen die Idee, das Gerät einfach mal in den Unterricht mitzunehmen und zum Schreiben zu benutzen.

„Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht", erzählt Dennis. „Deswegen dachten wir: Wenn ein Lehrer Folien schon an die Wand projiziert und danach Kopien verteilt, dann kann man das auch per Infrarot machen. **Die Menschen schreiben jetzt seit Jahrhunderten auf Papier. Im Jahr 2000 wird es Zeit, die neuen Medien endlich auch im Unterricht zu nutzen.**"

Im Durchschnitt stecken Dennis und Philipp jeden Tag zwei Stunden in ihre Arbeit. Die ersten Lorbeeren haben sie damit bei „Jugend forscht" bekommen. Jetzt könnte ihr Projekt weitere Früchte tragen. Vorsorglich haben die beiden Tüftler schon einmal ihre eigene Firma PPS-Systems gegründet. Damit wollen sie ihr digitales Schulsystem vermarkten. „Die Kultusministerien von Sachsen-Anhalt, Thüringen, Hamburg und Nordrhein-Westfalen haben großes Interesse angemeldet. Wir sind uns sicher, dass bis Ende 2001 mindestens fünf Schulen unser System nutzen werden", gibt sich Philipp optimistisch.

Ganz billig ist das papierlose Unterrichtssystem allerdings nicht. Dem Mainzer Gymnasium hat die Firma Palm immerhin die benötigten 50 Palm-IIIc-Organizer zum absoluten Schnäppchenpreis von 250 Mark statt 1099 Mark bereit gestellt. „Anfangs gab es große Diskussionen mit den Eltern", erinnert sich Pädagoge Stegmaier, „aber als wir mit dem Verkauf begannen, waren alle Geräte nullkommanix verkauft!" Der Ministerpräsident von Rheinland-Pfalz hat noch 5000 Mark Zuschuss gewährt, mit denen der Laptop und einige andere Artikel beschafft werden konnten. Damit hat in Mainz die Zukunft des Unterrichts bereits begonnen. Mögen weitere Schulen folgen!

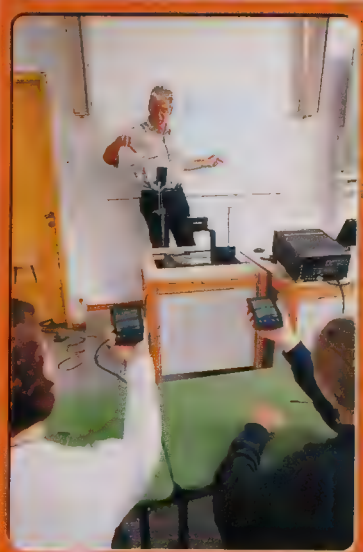
INFO

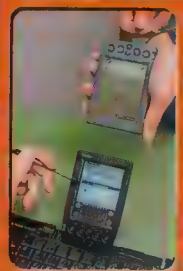
Tag der Offenen Tür

Am 11. November 2000 können alle, die sich für das Projekt interessieren, am „Tag der Offenen Tür" das Gymnasium am Kurfürstlichen Schloss besuchen. Zwischen 9 und 13 Uhr stehen Schüler und Lehrer Stegmaier für Fragen zur Verfügung.

Adresse:
Gymnasium am Kurfürstlichen Schloss
Greiffenklaustraße 2
Raum 138/Neubau
55116 Mainz
Telefon: (06131) 27 97 21
Weitere Infos im Internet:
www.palm-lesson.de

So funktioniert der Unterricht





Text: Oliver Bosch · Fotos: Klaus Börner

Ein junger Mann muss zur Bundeswehr. Am Bahnsteig verabschieden ihn seine Mutter und seine Braut und bitten beide um ein Foto von ihm. Leider hat der junge Mann nur ein Foto vom FKK-Strand dabei. Kurzerhand teilt er das Bild in zwei Teile. Die obere Hälfte schenkt er der Braut, die untere gibt er seiner Mutter, die sowieso stark kurzsichtig ist. Die Mutter betrachtet das Bild eine ganze Weile und meint dann schmunzelnd: „Ja, ja, wie der Vater! Nicht rasiert und die Krawatte sitzt schief...“

Ein Ingenieur, ein Mathematiker und ein Physiker stehen am Fahnenmast der Uni. Stunden später kommt ein Professor für Englisch vorbei. Er fragt: „Was machen Sie denn hier?“ – „Wir haben den Auftrag bekommen, die Höhe der Fahnenstange zu ermitteln“, antwortet einer, „und wir überlegen gerade, mit welchen Formeln man sie am besten berechnen kann.“ „Moment!“ sagt der Englischprofessor. Er zieht die Fahnenstange aus der Halterung, legt sie ins Gras, lässt sich ein Maßband geben und stellt fest: „Genau sieben Meter!“, dann richtet er die Stange wieder auf und geht weiter. „Dummkopf!“ höhnt der Mathematiker. „Wir reden von der Höhe, und er gibt uns die Länge an...“

Sagt ein Häftling morgens zum anderen: „Ich hatte einen schönen Traum. Meine Zellentür ging auf, und auf dem Flur stand ein Fahrrad. Ich rauf, und ab ging die Post.“ – „So, so“, meint der andere. „Bei mir ging die Zellentür auf, und zwei wohlgeformte Blondinen kamen herein!“ – „Warum hast du mich denn nicht gerufen?“, mault der erste. – „Du warst ja mit dem Rad unterwegs...“

Warum sind die Krankenwagen in Österreich 23 Meter lang? 1 Meter für den Fahrer, 2 Meter für den Verletzten und 20 Meter für die Musikkapelle, die „tatütata“ spielt.

3X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir dreimal je eine **Dreamcast-Konsole.**
Wie's genau geht, erfahrt ihr auf Seite 178.
Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Dark ...	Nutzung des Handys im Ausland	Gehörorgan	Big-Brother-Moderatorin (Nachn.)		US-Filmstar und Popsängerin		Privat-TV-Sender	... Feuerstein	Kurzschrift (Kurzwort)		Inseleuropäer Gewässerrand			ein Haus errichten	Blutgefäß
							neue Serie vom Simpsons-Erfinder								
			gelbgrünes, giftiges Gas						immergrüner Kletterstrauch				6	deutscher Formel-1-Fahrer (Nick)	
grausam, gefühllos Schiff Noahs					8	feierlicher Schwur	unbestimmter Artikel					bevor Transparentfoto			
plötzlicher Einfall		Fortsetzung von Sub Culture	Tendenz						Aufsichtsperson						
unbest. weibl. franz. Artikel					wie von Sinnen, verstört						Schlackenberg		günstiges Urteil, Anerkennung		französisch: und
			Augen-„deckel“									2			
				Gerät zum Fischfang		Mittel gegen Körpergeruch (Kurzwort)					festliches, langes Kleid	häufig spanischer Ausruf			
Stacheln tragendes Säugetier	englisch: frei		1. dt. Fernsehen schmal im Durchlass												Getreidefruchtstand
					Mutter von Kain und Abel (AT)				Papagei Mittel- und Südamerikas	Welches Spiel ist auf dem Bild?	Frauenname		weibl. frz. Artikel Angelstock		
unverschlossen Fingerreif					Riechorgan		Abgasentgifter am Kfz (Kurzwort)		Achtung gebietendes Verhalten						
den Ackerboden bearbeiten		1				Edelsteingewicht						Klosterfrau		Mahlzeit	
			Haustier der Anden					menschenähnlicher Säuger	Geschäftszentrum (amerik.)						
Teil des Fußes	sandfarben, gelblich grau		Branntwein aus Reis	bewegl. Eingabegerät (EDV)		Benzinbehälter Weinstöcke					kleine Schlinge aus Metall				4
Projektor (engl.)				3			Flüsschen zur Oker (Harz)		Währungseinheit in Japan				Gegenteil von Spaß		Vergeltung
					emsiges Streben						norddeutsch: Wasserstrudel				
Quellfluss der Weser		PC-Strategiespiel: Robo ...				7			Abschieds-, Lebewohlgruß		Witzfigur (Klein ...)				
Wiesenpflanze Turngerät					sächliches Fürwort			mit ... und Krach		5		Kopfbedeckung		chemisches Zeichen: Cer	
				englisch: eins				Sprache in Europa							
1	2	3	4	5	6	7	8	lateinisch: ist				aromatisches Getränk			

AR1620-11/00

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 10/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 177

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

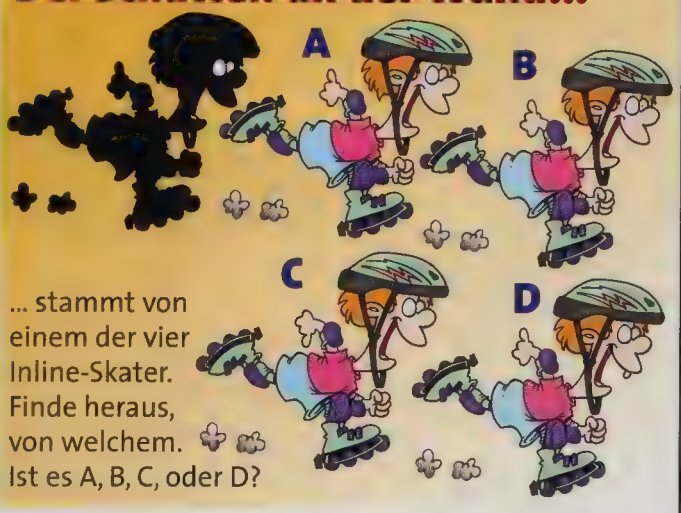
SUCHBILD

Drogendealer, korrupte Bullen und Kampfhunde – Cop Shaft (r.) wird nicht arbeitslos! Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

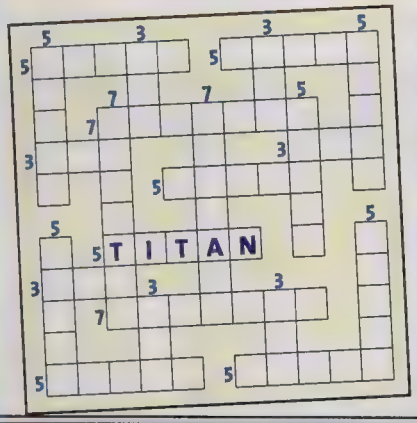
Rätselhaftes

Kannst Du diese Rätsel-Nüsse knacken?

Der Schatten an der Wand...



... stammt von einem der vier Inline-Skater. Finde heraus, von welchem. Ist es A, B, C, oder D?



Trage alle aufgeführten Begriffe so in das Gitter ein, dass es schließlich komplett gefüllt ist!

3 Buchstaben:
ABO – EIN – FUN – ICH – INN – TWO – UFO

5 Buchstaben:
KATER – LIANE – NACHT – NELKE – RUDEL – STAHL – TASTE – TENNE – ~~TITAN~~ – TURIN – UNTER

7 Buchstaben:
ENTLANG – MITGIFT – PHANTOM – POKÉMON

Ein Sportler springt mit seinem Fallschirm ab. Er zieht hinten an der Leine, doch der Fallschirm öffnet sich nicht. Er zieht vorne an der Reserveleine, der Reserveschirm bleibt zu! Der Sportler fällt und fällt, als er einen Mann von unten entgegenkommen sieht. Er ruft ihm zu: „Heeeyyy, reparieren Sie Fallschirme?" – „Neeeiin, Gaaasflaschen!"

Alter Kölner Kardinal stirbt. Er vermacht seinen Papagei dem Papst. Dieser Papagei hatte die Angewohnheit, jeden Morgen, wenn der Kardinal ins Zimmer kam, zu sagen: „Guten Morgen, Eminenz". Wie sein Käfig nun beim Papst steht, sagt er genau das Gleiche. Jeden Morgen: „Guten Morgen, Eminenz."

Der Vatikan ist entrüstet, dass der Papagei nicht „Guten Morgen, Eure Heiligkeit" sagt. Alle Versuche, den Vogel umzuschulen, bleiben vergebens.

Schließlich meint ein Berater zum Papst: „Morgen gehen Sie in vollem Ornat mit Mitra, Hirtenstab und prunkvollem Messgewand ins Zimmer, dann ist der Papagei so voller Ehrfurcht, dass er sicher ‚Heiligkeit' sagt." – Gesagt, getan, am folgenden Tag schleppt sich der Papst voll behangen mit kirchlichem Klunker ins Arbeitszimmer. Der Papagei ist zuerst etwas verwirrt. Dann ruft er: „Kölle Alaaf, Kölle Alaaf!"

Eine Blondine ruft ihren Freund in der Arbeit an: „Ich habe hier ein Puzzle, aber ich schaff's einfach nicht. Die Teile schauen alle gleich aus!" – Fragt der Freund: „Hast du denn eine Vorlage? Wie sieht das Puzzle aus?" – Die Blondine: „Naja, auf der Schachtel ist ein roter Hahn drauf, aber es geht trotzdem nicht!" – Der Freund: „Okay Liebling, reg' dich nicht auf, heute Abend helfe ich dir." Am Abend kommt der Freund zur Blondine, er sieht sich die Schachtel an... TIEFES SCHWEIGEN... Dann sagt der Freund langsam: „So Schatz, wir packen jetzt die Cornflakes wieder in die Packung zurück und reden nicht mehr darüber..."

Der junge Schauspieler kommt heim und erzählt stolz, er habe seine erste Rolle erhalten. „Ich spiele einen Ehemann nach 25 Jahren Ehe!" – „Super", meint sein Vater, „vielleicht kriegst du das nächste Mal eine Sprechrolle..."

Sturmflut in Ostfriesland. So weit das Auge reicht: Land unter. Zwei Ostfriesen können sich auf ein Dach retten und sehen sich die Bescherung an. Meint der eine auf einmal: „Du Hein, guck mol, do swimmt 'ne Mütze." – Darauf Hein: „Nee, das is Harm Harmsen. Der mäht bei jedem Wedder!"

„Dragon Ball"

Ich finde „Dragon Ball" ziemlich cool und wollte Euch ein paar Fragen dazu stellen:
1. Gibt es oder wird es in nächster Zeit „Dragon Ball"-Spiele geben?
2. Gibt es im Internet Seiten über „Dragon Ball"?
3. Gibt es sonstige Fanartikel zu „Dragon Ball" und wo kann ich sie kaufen?
Marc, Syke

Lieber Marc,

1. und 2. Ja, es gibt eine Menge Spiele für verschiedene Konsolen. Infos darüber und ganz allgemein über die „Dragon Ball"-Welt – auch Bilder und Animationen – findest Du in rauen Mengen im Internet, zum Beispiel auf den guten und deutschsprachigen Seiten *www.dragonball.at1.at* sowie *www.masterzone.ch/dragonball/* und *http://people.freenet.de/Dragonball*

Sprichst Du Englisch, so kannst Du auch auf der Site *www.anipike.com* eine Menge ungewöhnlicher Fakten finden. Dort stehen auch Verweise auf andere „Dragon Ball"-Fansites.

3. Es gibt Fanartikel, die Du bequem von zu Hause aus bestellen kannst: Die Firma Close Up Posters beispielsweise bietet im Internet unter der Adresse *www.closeup.de* jede Menge „Dragon Ball"-Produkte von der Postkarte bis zur Bettwäsche an. Poster kosten zirka 15 Mark.

Übrigens: Infos rund um das Thema „Dragon Ball" finden alle Fans in dieser SCREENFUN auf Seite 160 – und ein paar Sticker gibt's zudem auf dem Heftumschlag.

Trixen auf der Dreamcast

Ich habe von einem Freund gehört, dass es jetzt auch für die Dreamcast ein Schummelmodul gibt. Stimmt das, und wo gibt es das?
Christian, Berlin

Lieber Christian,

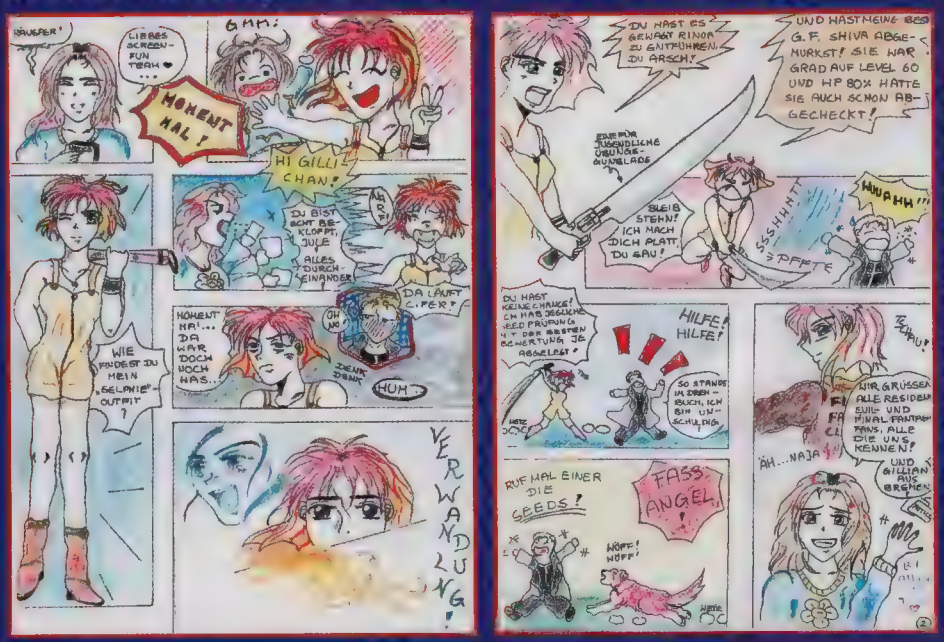
zur Freude vieler Zocker ist tatsächlich seit kurzem ein Schummelmodul für die Sega-Konsole im Handel. Es heißt „Action Replay CDX" und bietet Cheats zu rund 40 Dreamcast-Spielen.

Das Schummelteil lässt sich auch um neue Hexcodes aus dem Internet erweitern. Solche Codes findet man zum Beispiel unter der Webadresse *www.codejunkies.com* oder unter *www.gameshark.com*

Das „Action Replay CDX" ist allerdings nur bei einem Spielehändler erhältlich, der auch Importspiele führt. Wenn Du keinen solchen Laden in der Nähe hast, kannst Du das Schummelteil für rund 80 Mark auch im Internet ordern, beispielsweise bei der Firma Wolfsoft: *www.wolfsoft.de*

„Dragon Ball"-Power von Melanie aus Obermotzing

„Final Fantasy"-Comic: Die Verwandlung



Da schlummern ja echte Talente unter den SCREENFUN-Lesern. Damit die Bilder, die wir von zeichenwütigen Spielefans erhalten, auch entsprechend gewürdigt werden, veröffentlichen wir in dieser SCREENFUN erneut einen schönen Comic. Gemalt hat das kleine „Final Fantasy"-Meisterwerk Juliane Stein aus Nürnberg zusammen mit ihrer Freundin Anja

Alles über Playstation 2

Okay, ich will's kurz machen und euch ein paar Fragen stellen:
1. Steht denn jetzt endlich mal ein endgültiger Erscheinungstermin für die Playstation 2 fest?
2. Könnt ihr mir einen genauen Preis für die Playstation 2 und die Spiele nennen?
3. Was ist an Zubehör im Preis der Playstation 2 inbegriffen?
4. Stimmt es, dass Memory Cards, Controller und Spiele der alten Playstation auch für die Playstation 2 verwendbar sind?
5. Lassen sich DVDs wirklich ohne Probleme auf der Playstation 2 abspielen oder benötigt man dafür weiteres Zubehör?
Jeannine, Hannover

Liebe Jeannine,

wie Du können es viele Zocker kaum noch erwarten, bis die Playstation 2 endlich auch in den deutschen Läden steht. Dann könnt Ihr selbst austesten, ob die Playstation 2 wirklich hält, was Sony

NEUES vom Leserservice

Wir wussten es ja schon immer: Viele SCREENFUN-Leser sind besonders begnadete Künstler! Und da es auch alle anderen das sehen können, haben wir erneut einen kunstvollen Spiele-Comic auf die Leserbriefseiten gestellt: „Die Verwandlung".

Falls Ihr mehr als zwei oder andere Kostbarkeiten versteckt solltet, die veröffentlicht werden müssen, zögert nicht, uns Euer Werk zuzuschicken.

Außerdem findet Ihr diesmal auf den Leserbriefseiten zwei „Hilferufe" von Lesern, die zum einen gleichgesinnte Spieler in der Nähe ihres Wohnorts oder aber Pokémon-Fans suchen, Wer Lust auf durchzockte Nächte oder gemeinsame „Pika, Pika"-Schlachtrufe hat, der kann sich unter dem Stichwort „Kontakt" an den Leserservice wenden. Wir geben dann Eure Adressen oder Telefonnummern weiter.

WIR FÜR EUCH

Ein SCREENFUN-Crew bastelt Euch einen umfassenden Service für alles, was am Bildschirm Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team vom SCREENFUN-Leserservice beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails! Ein paar davon drucken wir auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie allerdings zum Teil kürzen.

Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schreibt eine E-Mail an: leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZ DIE TRIX PER FAX!

Strategien, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für alle aktuellen Systeme – sieben Tage die Woche – rund um die Uhr!

Unter der weißen Telefongrundnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,24 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE

SCREENFUN-Lesen am Strand macht Lara total an. Von Chris, Bordesholm

Kenny möcht' so gern ins Warme, der Arme. Martin, Irxleben

Vivis Hut steht ihm supergut. Gezeichnet von Jessica aus Bozen

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, Surfer! Wir verlosen 25 „Spray.net"-Packages mit jeweils 1 „Spray InternetCard", 1 schwarzen Cap und 1 praktischen Umhängetasche. Wie man bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 178. Aktionsschluss ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zocker dringend gesucht!

Mein Kumpel und ich suchen einen guten Spieler, nein, eigentlich einen sehr guten Spieler! Hier bei uns am Ort gibt es nämlich keinen guten Spieler, außer meinem Freund. Aber immer nur allein oder zu zweit macht es auch keinen Spaß zu spielen! Deswegen: bringt ihr unsere Adresse ins Heft? Chris und Christoph, Wittenberg

Lieber Chris, lieber Christoph,
Ihr sucht also Verstärkung für Eure Zockerrunde? Gibt's in Wittenberg echt ansonsten keine Topspieler mehr oder outen sie sich nur nicht? Also, wer sich irgendwo im Land in Spiele-Topform fühlt und mit den beiden daddeln möchte, schreibt einfach unter dem Stichwort „Kontakt – Zocken" an unseren Leserservice. Wir geben die Adresse und Telefonnummer der zwei an interessierte Mitspieler weiter.

Willkommen im Club

Ich bitte euch, meinen Brief abzudrucken, da ich beabsichtige, einen „Pokémon"-Fanclub zu gründen. Daher bin ich auf der Suche nach Fans der Taschenmonster, die Interesse hätten, sich untereinander auszutauschen.
Ich will ein Clubmagazin herausbringen mit Informationen zum Kartenspiel, zum Game-Boy-Spiel und zu den „Pokémon"-TV-Bereichen.
Alexander, Moers

Lieber Alexander,
das ist ein Vorhaben, das sicher auch viele Fans findet. Wer beim „Poké"-Fanclub mitmachen will, erhält auf Anfrage (Kontakt – Pokémon) gern bei uns im Leserservice seine Anschrift.

verspricht und was alle von ihr erwarten. Zu Deinen Fragen:

1. Good news – wenn nun alles wirklich so klappt, wie Sony verkündet hat, steht die heiß ersehnte Playstation 2 pünktlich am 24. November 2000 in den deutschen Läden. Du musst Dich also nur noch eine ganz kurze Zeit gedulden.

2. Und jetzt die schlechte Nachricht: Die Playstation 2 wird leider satte 869 Mark kosten. Du kannst Dich also jetzt schon mal nach einem finanzkräftigen Sponsor umsehen...

Auch die Spiele für die neue Konsole werden sicher teurer sein als die Spiele für die alte Playstation – rechne mal mit zirka 100 bis 140 Mark pro Spiel. Das sind allerdings nur Schätzungen, denn genaue Preisangaben von Sony gibt es noch nicht.

3. Die Ausstattung der Playstation 2 ist angesichts des heftigen Preises eher schwach. Dem guten Stück liegen nur ein Controller und das RGB-Kabel bei. Alles andere – wie etwa einen zweiten Controller, die Memory Card und ein Spiel – musst Du extra kaufen. Das Gerät wird auch ohne Modem ausgeliefert werden. Und ob in Deutschland später ein Modem noch nachträglich gekauft werden kann, ist nicht sicher.

4. Das stimmt zum großen Teil. Sony hat versprochen, dass die Controller der alten Playstation mit der Playstation 2 kompatibel sein werden.

Nahezu alle Playstation-Spiele sollen darüber hinaus – jedenfalls soweit bis jetzt bekannt ist – auch auf der Playstation 2 laufen.

Playstation-1-Spiele können weiterhin die herkömmlichen „alten" Memory Cards nützen, die neuen Playstation-2-Spiele brauchen dagegen auch die neuen 8 MByte großen Cards.

Auch der Multi-Tap – mit dem vier Pads an einen Anschluss gesteckt werden können – funktioniert auf der Playstation 2 unverständlicherweise nicht mehr. Pfui!

5. Ja, das ist die wirklich schöne Nachricht: Die Playstation 2 soll einen DVD-Player voll und ganz ersetzen können, ohne dass man noch irgendwelches Zusatzequipment braucht. Eine drahtlose Fernbedienung liegt aber nicht bei – schade, schade.

Wie bereits allgemein bekannt, gilt zudem auch hier der lästige Ländercode: Auf der deutschen Playstation lassen sich darum nur deutsche und japanische DVDs abspielen. Auf den Genuss amerikanischer DVDs müssen Import-Fans leider verzichten.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Florentine Metz *(Ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan

Mitarbeiter der Ausgabe 11/00:
Daniel Blank, Oliver Bosch, Stefan D'Amore, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Eckart Foos, Winnie Forster, Frank Glaser, Arndt Hennig, Christian Henning, Ralph Kareis, Elke Krotz, Thorsten Krüger, Anatol Locker, Michael Martin, Renée Wieder, Marco Zierl

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Electronic Arts

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, Burchardstr. 11, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 750,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21.
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kostenlose Lösungen und Strategien kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Täglich von Montag bis Freitag gibt Euch die SCREENFUN Hotline [illegible] Tipps zu Spielen [illegible]

(089) 67 86 74 60

Bitte ruft nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Hilferufe sollten durchkommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Keine Panik! Jede vorherige SCREENFUN lässt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist. Ruf beim Pressevertrieb Nord an oder schick ein Fax an diese Adresse:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kurs oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurs oder anderes Extra, solange der Vorrat reicht! Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Illustration: Rolf Boyke

Volle Deckung!

Fun-tastisch: Einen Bankeinzug belohnen wir mit **1 Gratis-Heft!**

Immer oben (dr)auf:

Jeder neue BRAVO SCREENFUN-Abonnent bekommt jetzt als cooles Extra dieses exklusive SCREENFUN-Cap in angesagtem Dunkelblau.

Mit dem „Fun"-Cap und BRAVO SCREENFUN liegst du immer voll im Trend!

Starke Abo-Vorteile!

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN ***bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.***

Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächst erreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück. Das SCREENFUN-Cap **(109)** kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug und erhalte meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.

❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Kontonummer

Geldinstitut BLZ

❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

✗ 1. Unterschrift

Telefon

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

OV 03/005 **02/01984**

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.01.2001 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

✗ 2. Unterschrift

Datum Geburtsdatum

- Du versäumst ab sofort keine SCREENFUN-Ausgabe mehr!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- Du zahlst keine Zustellgebühr!
- Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann.

Abo-Hotline

0180/5301417 (DM 0,24/Min.)

Fax 040/3019-8182

Only for Game Boy Color

Mir ist gesagt worden, dass man Game-Boy-Color-Spiele auch auf dem alten Game Boy spielen kann. Da aber auf manchen Game-Boy-Color-Spielen unten rechts „only for Game Boy Color" steht, habe ich mich gefragt, ob ich mir für diese Spiele einen Game Boy Color kaufen muss, oder ob sie auch auf dem alten Game Boy funktionieren.
Martin, Ampfing

Lieber Martin,
falsch ist nicht, was Du da gehört hast. Manche Game-Boy-Color-Spiele lassen sich tatsächlich auf dem alten Game Boy spielen. Doch wird das bei solchen Game-Boy-Spielen auf der Verpackung angegeben. Dort muss dann „compatible with Game Boy" stehen. Wenn Du auf der Spielepackung aber „only for Game Boy Color" findest, dann kannst Du dieses Spiel auf dem normalen Game Boy nicht spielen.

Kampf der Giganten

Ich wollte etwas zu der Dreamcast sagen. Als die Dreamcast auf den Markt kam, hat sie fast keiner gekauft. Die Playstation wurde mehr gekauft als die Dreamcast. Sind denn alle blind oder interessiert keinen die Grafik dieser Konsole? Jetzt kommt bald die Playstation 2 auf den Markt und ich wette, dass die Leute diese wieder mehr kaufen als die Dreamcast, obwohl die Dreamcast um einiges besser ist als die Playstation 2.

Wenn jeder verstehen würde, dass die Sega Dreamcast besser als die Sony Playstation und die Playstation 2 ist, dann müsste Sega auch nicht alles aufgeben und die Herstellung von Spielen einstellen.
Sebastian, Voerde

Lieber Sebastian,
bitte keine Herzattacke! Noch kannst Du ganz locker bleiben, denn die Dreamcast ist nach wie vor auf dem Markt erhältlich und in letzter Zeit sind richtig gute Spiele für die Sega-Konsole herausgekommen – darunter „Virtua Tennis", „The House of the Dead 2" und „Resident Evil: Code: Veronica". Sega steckt also noch ganz und gar nicht in der Krise.

Du hast ganz sicher Recht, wenn Du meinst, dass die Dreamcast zur Zeit auf einer Konsole die beste Grafik bietet. Der Punkt ist eben nur, dass Sega in Europa viel zu wenig Werbung für die Dreamcast gemacht hat und noch macht. Sony dagegen investiert viel mehr Geld in Werbung und bietet zudem eine sehr große Menge an Spielen aus den unterschiedlichsten Genres an. Deswegen entscheiden sich auch heute noch viele Käufer für die Playstation und nicht für eine Dreamcast.

Inzwischen hat Sega jedoch seine Versäumnisse erkannt und versucht, mit spritzigen Werbespots, guten Spielen und der Betonung der Internetfähigkeit seiner Dreamcast wieder Boden gutzumachen. Und das sollte eigentlich nicht gar so schwer sein, wenn man bedenkt, dass die Playstation 2 stolze 869 Mark kosten wird – und das ohne Modem. Die Dreamcast dagegen soll zeitgleich zum Start der Playstation 2 für zirka 350 Mark inklusive Spiel zu haben sein.

Wer eine vernünftige, Internet-fähige Konsole mit qualitativ gutem Spieleangebot besitzen möchte, kann also auch zur grafisch astreinen und günstigeren Dreamcast greifen. Die beiden Wettbewerber sind jedenfalls noch längst nicht im Finish – Ihr als Käufer entscheidet, welche Konsole am Ende in Eurer Gunst am höchsten steht.

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 9/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Werft einen Blick auf Seite 178.

Stichwort „Boxen"
Je 5 Boxen für Game-Boy-Spiele
Martin Bartsch, Landsberg
Kevin Metz, Frankenhausen
Markus Richter, Bad Frankenhausen
Barbara Wasserfuhr, Marienheide

Stichwort „Charts 9"
1 Spiele-Jahres-Abo
Sunit Wahi, Ratzeburg

Stichwort „Chartskarte"
1 Playstation und 3 Spiele eigener Wahl
Daniel Barth, Neustetten

Stichwort „Detektiv"
Je ein Experimentierkasten „Meister-Detektiv"
Christian Bauer, Ravensburg
Anna-Katharina Gramlich, Augsburg
Stefan Klarmann, Oberhaid
Florian Neumaier, Lengdorf
Michael Steinbach, Arnstein

Stichwort „Holo"
Je 20 Hologramm-Aufkleber
Petra Franzkowiak, Dortmund
Lars Wendelhen, Hambergen

Stichwort: „Lieblings-Homepage: Musik"
Je 1 SCREENFUN-Cap
Christoph Bauer, Rastatt
Jochen Feser, Gössenheim
Fabian Gebhardt, Hardthausen
Familie Hsu, Berlin
Henning Jochem, Dieburg
Christian Köbrich, Hess.-Lichtenau/Walburg
Henning Kührt, Biesdorf
Sophia Pade, Günzburg
Stefan Schödel, Schauenstein
Tobias Schubert, Aue
Christian Schwarz, Düsseldorf
Daniel Stammer, Stuttgart
Andreas Vilsmeier, Markikofen

Stichwort „Kermit"
Je 1 „Muppet"-Pack mit Puppe, Game-Boy-Spiel und T-Shirt
Andreas Breßmer, Zell u. A.
Sarah Knopf, Elsdorf
Lisa Weber, Beckingen

Stichwort „Kings"
Je 1 „Three Kings"-Uhr
Jörn Hoppenrath, Gravel
Mike Matzke, Kassel
Lena Mengel, Staufen im Breisgau

Stichwort „Pokémon Snap"
Je 1 Sega Dreamcast
Benjamin Böhm, Erding
Roald Dierske, Buchholz
Andrea Nowodomsky, Sachsen

Stichwort „Power"
Je 1 „Power Rangers"-Spieleset
Jörg Daniel, Kempten
Anja Feiler, Kaiserslautern
Markus Hofstetter, Winterthur
Sabrina Müller, Eggolsheim
Erich Pfeiffenberger, Schwedt

Stichwort „Radio"
Je 1 Mini-Radio
Christoph Erlenmaier, Gundersheim
Björn Gwiasda, Armsheim
Stefan Klawonn, Schaprode
Tobias Levenig, Erwitte-Berenbrock
Caroline Otto, Duderstadt
Holm Plönzke, Dedelow
Marc Schäfer, Rothselberg
Kai Schmitt, Salmtal
Matthias Thalhammer, München
Stefan Werner, Kerkow

Stichwort „Skaten"
1 x „Pokémon"-Skateboard
Jürgen Küchler, Idstein

Stichwort „Sound"
Je 1 Soundtrack zu „American Psycho"
Manuel Feilen, Waldrach
Jürgen Gerstner, Oberschöneberg
Sebastian Glaser, Ottersweier
Christian Köhler, Mandelbachtal
Johannes Kühnel, Leinburg

Stichwort „Spiele-PC"
Je 1 Spiele-PC
Markus Köhn, Leverkusen
Tobias Stolzke, Velbert
Susanne Traub, Lauchheim

Stichwort „Studio"
Je 1 „Pokémon"-Druckstudio
Benjamin Espe, Wefensleben
Siegfried Gladigau, Altusried
Fabian Hanschke, Ingolstadt
Karsten Heinze, Neustadt
Markus Kopp, Viernheim
Regine Kubetz, Germaringen
André Kuhn, Güntersleben
Katrin Luckau, Berlin
Daniel Müller, Gottmardingen
Francis Wernecke, Hamburg

Stichwort „Tennis"
1 Wilson Pro Bag
Sabine Wäschenbach, Niederfischbach

Kein Scherz mit den Leser-Charts!

Sind eure Systemcharts eigentlich Verkaufscharts? Wenn nicht, dann würde es mich freuen, wenn ihr Verkaufscharts bringen würdet.
Maximilian, Petersberg

Lieber Maximilian,
die Systemcharts, die wir jeden Monat auf den Charts-Seiten auflisten, sind keine Verkaufscharts. Die aktuellen Top-5-Spiele des jeweiligen Systems setzen sich vielmehr aus der Auswertung Eurer Einsendungen zusammen.

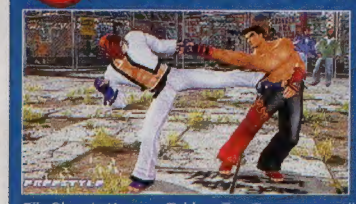
Im einzelnen geht das so: Alle Leser und Leserinnen der SCREENFUN können uns jeden Monat eine Postkarte schicken, auf der sie uns ihre fünf Lieblingsspiele nennen. Dabei gibt es etwas zu gewinnen: ein 1-Jahres-Abo mit Spielen nach eigener Wahl.

Alle eingeschickten Postkarten werten wir aus. So kommen unter anderem die Top 20 und die Systemcharts zustande. Das Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Charts-Seiten im Heft, diesmal auf Seite 22 und 23.

Wichtig daran ist uns, dass wir Eure Meinung zu den besten Spielen direkt im Heft weitergeben können. Verkaufscharts kommen in der Regel von Händlern, die die Qualität eines Spiels oft nur nach seinen Verkaufszahlen beurteilen. Aber das meistverkaufte Spiel muss ja nicht immer das beste sein.

12/00 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN



Für Playstation 2: „Tekken Tag Tournament"

„Dinosaurier": Kino-Saurier von Disney

Kampf der Konsolen! Sonys Herausforderer Playstation 2 tritt gegen Segas Dreamcast in den Ring • Heißer Spiele-Herbst: „Ridge Racer V", „FIFA 2001", „Dino Crisis 2", „Zelda 64: Majora's Mask", „NHL 2001", „Jet Set Radio" und weitere Highlights • Neue Handys im Prepaid-Pack

Das Heft 12/00 erscheint am 15.11.2000

AUFLÖSUNG

aus Heft 10/00

				T	O	H		J		W				
S	A	N	K	T	U	R	I	O		A	U	L	A	Z
E	Y	E		E	N	D		B	U	N	G	A	L	O	W
	A	R	I	E		E	H	E		N	E		D	E	O
	B	O	N	N	E	R		L	I	A	N	E		S	
	R	E	I	L						D	U	D	E	N	
S	E	E	S	A	C	K					T	I		I	
W	A	L		U	H	R					R	E	N	K	E
		S	C	H	O						R	R			
	N	A	E	H	E	N		F	I			L	E	O	
	E	D		L	E	S		A	C	C	L	A	I	M	
	T	H	E		L	U	R	N	E			U	S	A	
U	F	O		B	E	I	Z	E		W	E	M		E	
	U	E	F	A		N	U	N		I	R		U	L	K
	N	L		R	A	N	K		I	N	N	E	N		A
		L	T			A	N	O	D	E		S	P	A	
O	D	E	R		H	U				D	U	O		F	
	V	E	G	E	R		C	H	A	T	R	O	O	M	
	D	I	E		R	I	T	U	A	L		A	U	T	O
						P		E	I	N	T	E	L		

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 10/00 lautet: MOUSEPAD

Suchbild

von Fun-Seite 173

T	A	S	T	E		R	U	D	E	L				
U		W				F				I				
R		P	O	K	E	M	O	N		A				
I	C	H			N			E	I	N				
N		A		S	T	A	H	L		E				
		N			L		K							
N		T	I	T	A	N		E		K				
A	B	O			N					A				
C		M	I	T	G	I	F	T		T				
H		N			U			E						
T	E	N	N	E		U	N	T	E	R				

Total schräg: Jackie Chan
Rätselhaftes: Der Schatten gehört zu B

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, das ist die Telefonnummer: (0190) 499 340 XX

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (das ist leider nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 11/2000 ist der 15.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 5

3 x Spiele-PC

SCREENFUN verlost drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für Riesenspaß am Bildschirm. Drin und dran ist alles vom Feinsten: Philips 17-Zoll-Monitor, Pentium III 550 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Grafikkarte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 499 340 84
Stichwort „PC"

Seite 168

20 x „Crimson"-Comic

Für 20 Vampir-Fans gibt's je ein „bissiges" Exemplar der „Crimson"-Normal- oder Edelausgabe.

TEL: (0190) 499 340 85 · Stichwort „Comic"

Seite 99

3 x Pokémon-Paket „Snap" + „Stadium" fürs N64

Pikachu & Co. im Doppelpack: Einmal jagt Ihr den kleinen Monstern auf einer Fotosafari nach, beim „Stadium"-Spiel lasst Ihr die Fabelwesen gegeneinander kämpfen.

TEL: (0190) 499 340 88 · Stichwort „Pokémon"

Seite 156

1 x G-Shock-Uhr + Originalsoundtrack „Jaws"

„Der weiße Hai" war das Kino-Ereignis 1975. 25 Jahre später kommt das Kultmonster wieder – im Video. Dazu verlosen wir eine Sportuhr und den Originalsoundtrack.

TEL: (0190) 499 340 86 · Stichwort „Hai"

Seite 131

5 x „Re Loop 2"

In der CD für PC und Mac stecken 1000 professionelle Drumloop-Samples. Die einzelnen Stücke können auch kombiniert und verändert werden.

TEL: (0190) 499 340 89 · Stichwort „Drumloop"

Seite 154

5 x „X-Men" im Bundle: T-Shirt, Comic, Playstation-Spiel & Video-Edition

Fünf Fanpacks zum „X-Men"-Film: Wir verlosen T-Shirt, Comic, Playstation-Spiel und drei Videos mit insgesamt fünf Folgen.

TEL: (0190) 499 340 90 · Stichwort „X-Men"

Seite 172

3 x Sega Dreamcast

Spiele wie „Virtua Tennis" oder „Crazy Taxi" auf der eigenen Konsole daddeln oder damit im Internet surfen? Wir verlosen drei Dreamcasts unter allen Teilnehmern, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 499 340 87 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 172

Seite 22

Seite 175

25 x „Spray.net"-Packages

Mit der „Spray InternetCard" surft Ihr eine Stunde zum Nulltarif im Netz. Dazu gibt's noch je ein schirmloses schwarzes Cap und eine trendy Tasche zum Umhängen.

TEL: (0190) 499 340 91 · Stichwort „Spraynet"

Seite 112

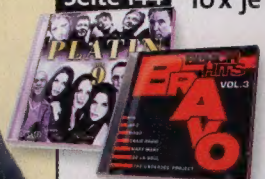
1 x MM-Speaker-System

Das Multimedia-Speaker-System „iLook Green" hat 240 Watt Leistung.

TEL: (0190) 499 340 92 · Stichwort „Sound"

Seite 144

10 x je 1 CD „BRAVO Black Hits" + „Platin Vol. 9"

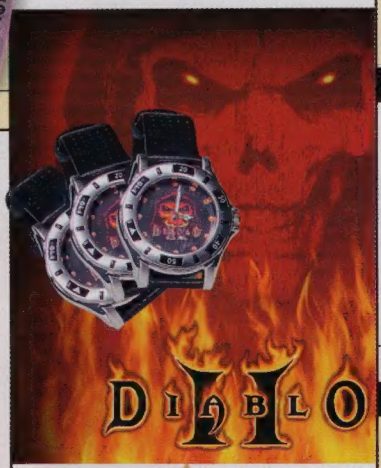


Unter allen, die uns ihre Lieblings-Internetseite zum Chatten verraten, verlosen wir zehnmal im Doppelpack die „Bravo Black Hits" und „Platin Vol. 9". Schreibt die www-Adresse Eurer Chatsite unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage: Chat" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. **Einsendeschluss ist hier der 27.10.2000.**

Seite 20

90 x „Diablo II"-Preise

Zum Dungeon-Spektakel verlosen wir höllisch viele Fan-Artikel: Poster, Uhren, Feuerzeuge, Gürtel, Kugelschreiber, Mauspads und einen Sack voll Pins. Wer was gewinnt, entscheidet der Computer.



TEL: (0190) 499 340 93 · Stichwort „Diablo"

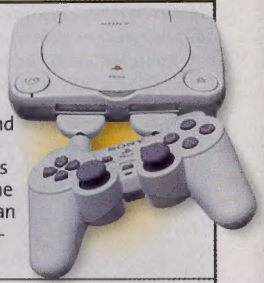
1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer eigenen Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 11"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 15.11.2000.

Seite 34

1 x PSone

Sie ist die „alte" Playstation in neuem Outfit und löst ihre Vorgängerin noch dieses Jahr ab. Die PSone ist kleiner und man kann ein TFT-Display anstecken.



TEL: (0190) 499 340 94 · Stichwort „PSone"

Seite 29

10 x „Formel Eins 2000"-Spiele

Mit Schumi und Mika über alle Formel-1-Pisten brettern? Im neuen Rennspiel für die Playstation seid Ihr die Stars, mal im Arcade-, mal im Zweispieler-Modus.

TEL: (0190) 499 340 95 · Stichwort „Rennen"

Seite 148

3 x „Shaft"-Package

Der Superbulle John Shaft ist die schwarze Antwort auf James Bond. Ab 26. Oktober läuft der Film mit Samuel L. Jackson bei uns im Kino. Wir verlosen unter den Fans des Action-Streifens drei Bundles mit Originalsoundtrack und weißem T-Shirt.

TEL: (0190) 499 340 96 · Stichwort „Shaft"

Seite 138

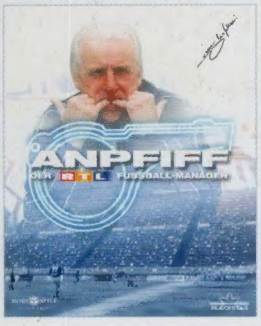
50 x Handy-Sticker

Statt einer neuen Oberschale einfach den passenden Sticker draufkleben! Bitte gebt Euer Handymodell an sowie die genaue Nummer des Motivs, das Ihr haben wollt.

TEL: (0190) 499 340 97 · Stichwort „Sticks"

TEL = Aktions-Telefonnummer

www.4you.de
FCB Frankfurt
The Original
4YOU®
ALL YOU NEED



DIE GANZE WELT DES FUSSBALLS LIEGT IN IHRER HAND!

Schlüpfen Sie in die Rolle eines aktiven Fußballspielers, und übernehmen Sie später die Position des Trainers und Managers! Ihr Ziel ist der Aufbau einer erfolgreichen sportlichen Karriere rund um den Fußball, wobei Sie auch das Privatleben des Spielers nicht aus den Augen verlieren sollten.

- Komplette Fußballkarriere (Spieler, Trainer und Manager)
- Simulation des Privatlebens der Fußballspieler und Trainer
- Über 50 Locations mit jeweils eigener Grafik
- Simulierte 3D-Fußballspiele in Echtzeit
- 3D-Stadion-Sound mit atemberaubender Atmosphäre
- Alle wichtigen nationalen und internationalen Vereinswettbewerbe
- Nationalmannschaft mit WM und EM
- Konfigurierbare Benutzerführung (1 Klick, 2 Klick)
- Editor für alle wichtigen Daten
- Specials wie Ernährungs- und Saunaplan
- 12 Kameraperspektiven (First Person für Spieler, Schiedsrichter, Torhüter... teilweise mit Eigenregie)
- Realistische Witterungsverhältnisse (Bewölkung, Regen, Schnee in verschiedenen Variationen)

ANPFIFF

DER RTL FUSSBALL-MANAGER

ANPFIFF - DER RTL FUSSBALL-MANAGER. AB SOFORT ÜBERALL ERHÄLTLICH!

RTL PLAYTAINMENT

BLACKSTAR

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

WWW.SILVERSTYLE.DE • WWW.BLACK-STAR.DE • WWW.RTL.DE • WWW.THQ.DE

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ WWW.THQ.DE

© 2000 Silver Style Entertainment und Blackstar Interactive. Das RTL Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der RTL TELEVISION. © RTL Television 2000. Vermarktet durch RTL Enterprises. Developed by Silver Style Entertainment. Distributed by THQ.